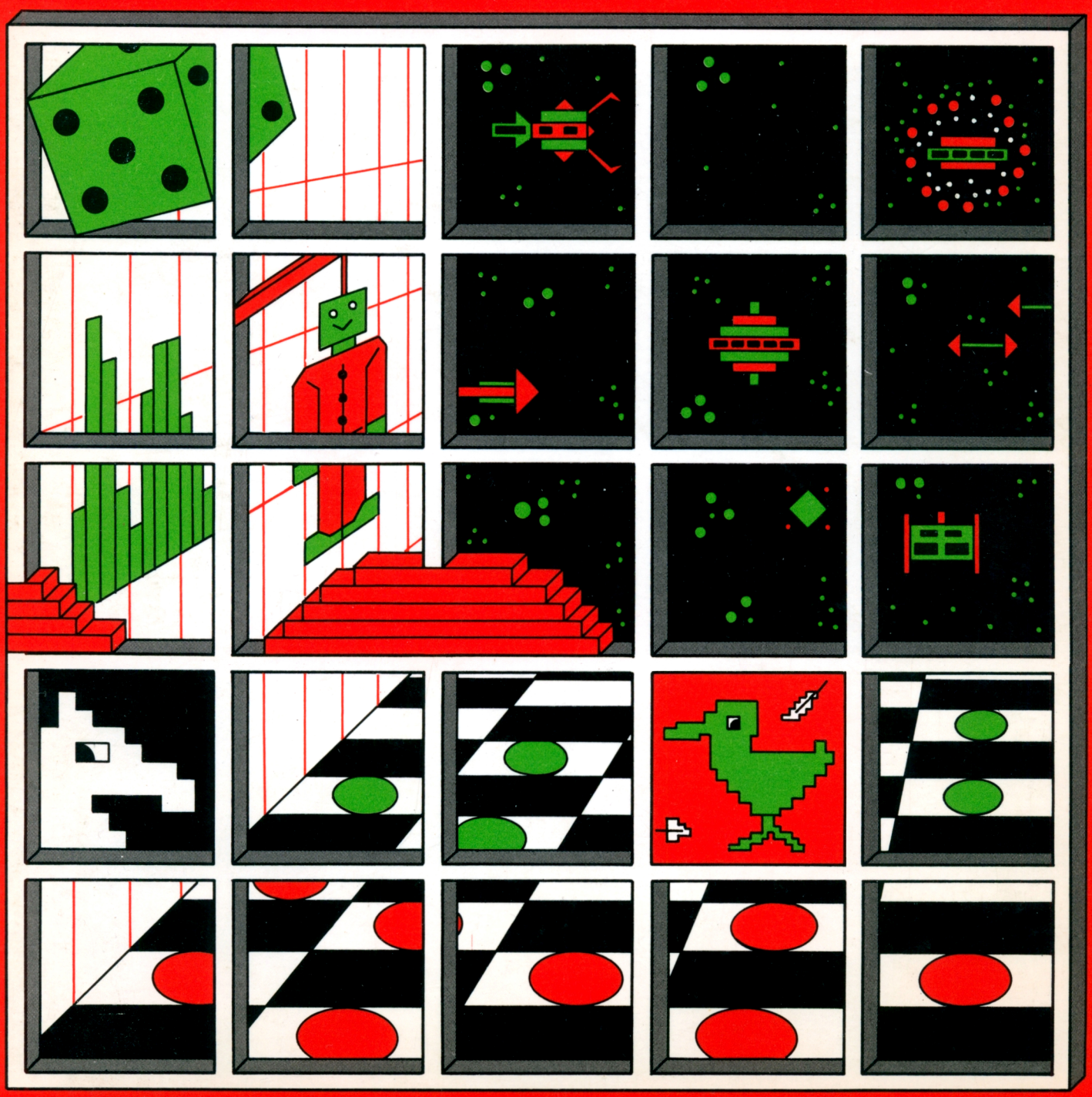
JEUX et PROGRAMMES pour L'ORDINATEUR ORIC ATMOS



JEUX et PROGRAMMES pour L'ORDINATEUR ORIC ATMOS

Laurent CHEMLA
Nicolas STRONCK

SHIFT EDITIONS
27, rue du Général FOY 75008 PARIS

COPYRIGHT 1984, SHIFT EDITIONS
Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation.

SOMMAIRE

ASTRAL 2
AWELE 4
BIORYTHMES 7
C.A.P.S. 9
CALENDRIER 11
COFFRE-FORT 13
COLOR-MIND 15
CRAPS 17
DAMES 20
DATES 24
ENIGMES 26
FRACTIONS 27
GESTION DE FICHIERS 28
HISTOGRAMMES 32
LABYRINTHE 33
LOTO 36
MEMORIC 37
MINITEXT 41
MODULORIC 46
MULTIPRECISION 47
MUR DE BRIQUES 48
MUSIQUES 50
NOMBRES PREMIERS 53
ORICRAN 55
ORIC-TIME 57
PENDU 59
PETITS CHEVAUX 62
PLUME ET POUSSIN 65
POIDS IDEAL 67
POKER 69
QUATRE CENT VINGT ET UN 73
QUINZ-VAINC 77
REINE 79
ROTATIONS 81
SIM 83
TERRORIC 85
TIERCE 87
TOUR DE HANOI 88
TRACEUR DE COURBE 90
TRI 94
TRUCS ET ASTUCES 96

NOTE IMPORTANTE

Certaines lignes des programmes peuvent paraître, au premier abord, trop longues pour être acceptées par l'Oric. Il suffit de les introduire en écrivant l'instruction PRINT sous la forme ? pour qu'elle n'excède pas le nombre de caractère maximal accepté par ligne.

ASTRAL

Ce programme va vous permettre de connaître non seulement votre signe astrologique, mais également votre ascendant. Les heures et les minutes de votre naissance doivent être entrées avec deux chiffres, ainsi on tapera 07 pour 7 heures du matin et 13 pour une heure de l'après-midi.

```
10 REM **** ASTRAL ****
15 PAPER0:INK2:DOKE18,48032:PRINT"ASTRAL":POKE48031,1:CLS:POKE618,2
20 PRINT:PRINT:PRINT"Ce programme determine votre signe":PRINT
30 PRINT"astrologique et votre ascendant"
40 PRINT:PRINT"en fonction du jour et de l'heure"
50 PRINT:PRINT"LOCALE de votre naissance"
60 PRINT
70 INPUT "DATE DE NAISSANCE ";J:PRINT:INPUT"MOIS DE NAISSANCE ";M:PRINT
80 GOSUB99+M*2:RESTORE:FORI=1TOS-1:READA$:NEXT
85 READA$:PRINT"VOTRE SIGNE EST : ";A$:GOTO200
90 DATA BELIER,TAUREAU,GEMEAUX,CANCER,LION,VIERGE,BALANCE,SCORPION
91 DATASAGITTAIRE,CAPRICORNE,VERSEAU,POISSONS
100 REM *CALCUL DU SIGNE *
101 IFJ>20THENS=11ELSES=10
102 RETURN
103 IFJ>19THENS=12ELSES=11
104 RETURN
105 IFJ>21THENS=1ELSES=12
106 RETURN
107 IFJ>20THENS=2ELSES=1
108 RETURN
109 IFJ>21THENS=3ELSES=2
110 RETURN
111 IFJ>21THENS=4ELSES=3
112 RETURN
113 IFJ>23THENS=5ELSES=4
114 RETURN
115 IFJ>23THENS=6ELSES=5
116 RETURN
117 IFJ>23THENS=7ELSES=6
118 RETURN
119 IFJ>23THENS=8ELSES=7
120 RETURN
121 IFJ>22THENS=9ELSES=8
122 RETURN
123 IFJ>22THENS=10ELSES=9
124 RETURN
200 RESTORE:FORI=1TO12:READA$:NEXT
210 FORI=1TOS-1:READS1,S2,S3:NEXT
220 READS1,S2,S3
230 DATA1,10,21,1,11,21,1,11,22,2,13,22,3,13,23,3,13,24,4,14,24
240 DATA4,14,24,4,14,24,2,12,23,1,10,21,3,11,20
250 IFJ<S1ORJ>=S3THEND=1:GOTO280
260 IFJ>=S1ANDJ<S2THEND=2:GOTO280
270 D=3
280 RESTORE:FORI=1TO12:READA$:NEXT:FORI=1TO12:READA,B,C:NEXT
290 IFD<>1THENE$="EME"ELSEE$="ER"
300 PRINT:PRINTD;E$,"DECAN":PRINT
310 PRINT"HEURE LOCALE DE VOTRE NAISSANCE (H/MN)":INPUT"HEURE ";H$:PRINT
311 INPUT"MINUTES ";H1$
315 H=VAL(H$+H1$)
```

```
320 DIMAS$(12,3)
330 FORJ=1TO12:FORI=1TO3:READA$:AS$(J,I)=A$:NEXT:NEXT
340 DATA630,550,510,425,345,305,225
350 DATA145,105,20,2340,2300,2220
360 DATA2140,2100,2020,1940,1900,1810
370 DATA1730,1650,1610,1530,1450,1410
380 DATA1330,1250,1215,1135,1055,1020
390 DATA940,900,830,750,710
400 HI$=AS$(S,D)
410 DIME$(12):FORI=1TO12:READEI$:E$(I)=EI$:NEXT
420 DATA100,120,140,230,250,240,240,250,220,150,120,100
430 IFS=4THENE$(4)="240":E$(5)="240"
440 IFS=7THENE$(4)="240":E$(5)="240"
450 IFS=8THENE$(8)="230":E$(9)="240"
470 K=0:EK=VAL(HI$):REPEAT:IFK=12THENK=0
480 K=K+1:ER=EK:EK=EK+VAL(E$(K))
490 EK$=MID$(STR$(EK),2)
500 IFVAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))<60THEN520
510 G=VAL(MID$(EK$,1,LEN(EK$)-2)):L=VAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))
515 G=G+1:L=L-60:R=G*100+L:EK$=MID$(STR$(R),2)
516 EK=VAL(EK$)
520 IFLEN(EK$)<4THEN540
525 IFVAL(MID$(EK$,1,2))<24THEN540
530 G=VAL(MID$(EK$,1,LEN(EK$)-2)):L=VAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))
535 G=0:G$=MID$(STR$(G),2):L$=MID$(STR$(L),2):EK$=G$+L$
536 EK=VAL(EK$)
540 UNTIL(H<=VAL(EK$)ANDH>ER)OR(H-2340>ERANDH-2340<=VAL(EK$))
550 RESTORE:IFK>1THENFORI=1TOK-1:READA$:NEXT
560 PRINT"VOTRE ASCENDANT EST :";:READA$:PRINTA$
570 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
580 PRINT"      UN AUTRE ?":GETA$:IFA$<>"O"THENCALL583ELSERUN
```

AWELE

Ce programme ne vous propose qu'une seule des 1200 variantes qu'on peut jouer à travers toute l'Afrique noire mais il y joue bien et vous aurez probablement du mal à le battre, surtout si vous ne connaissiez pas ce jeu !

```
10 TEXT:CLS:PAPER 0:INK 1:POKE 618,2
20 DOKE 18,48033:PRINT "AWELE"
30 PRINT CHR$(12)
50 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N             A W E L E";CHR$(4)
60 PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT "    CE JEU,TRES ANCIEN,SE JOUE DANS"
80 PRINT:PRINT "TOUTE L'AFRIQUE SOUS PLUS DE 1200"
90 PRINT:PRINT "VARIANTES ET PLUS DE 200 NOMS (WARI,"
100 PRINT:PRINT "SOLO,GISSONO,MANKALA...)"
110 PRINT:PRINT:PRINT "   LA VARIANTE QUE JE VOUS PROPOSE EST"
120 PRINT "UNE DES PLUS SIMPLES ET DES PLUS"
130 PRINT:PRINT "REPANDUES."
140 PRINT:PRINT
150 PRINT "VOULEZ VOUS LIRE LES REGLES DU JEU ?"
155 PRINT:PRINT "(VOUS POUVEZ LES CONSULTER A TOUT"
157 PRINT "MOMENT DU JEU EN JOUANT 99)"
160 GET A$:IF A$="O" THEN GOSUB 180
170 GOSUB 700:GOTO 760
180 TEXT:CLS:POKE 618,2
190 PRINT "   Chaque joueur controle une rangee"
200 PRINT "de six cases et une maison.Votre"
210 PRINT "rangee est la rangee inferieure et"
220 PRINT "votre maison celle de droite."
230 PRINT "   Au debut du jeu 3 pions sont "
240 PRINT "disposes dans chaque case des deux"
250 PRINT "rangees.Le but du jeu est d'amener un"
260 PRINT "maximum de ces pions dans sa maison."
270 PRINT "On joue en prenant des pions dans une"
280 PRINT "de ses cases et en les deposant un par";
290 PRINT "un dans les cases suivantes dans le"
300 PRINT "sens inverse des aiguilles d'une"
310 PRINT "montre.Tout pion qui tombe dans une"
320 PRINT "maison y reste definitivement.Si le"
330 PRINT "dernier pion tombe dans une maison,le"
340 PRINT "joueur doit rejouer.Enfin si le"
350 PRINT "dernier pion tombe dans une case vide"
360 PRINT "et que la case qui lui fait face"
370 PRINT "contient des pions,tout les pions de"
380 PRINT "ces deux cases vont dans la maison de"
390 PRINT "celui qui a joue."
400 PRINT "    La partie se termine quand une des";
410 PRINT "deux rangees est vide."
420 PRINT:PRINT:PRINT "Pressez une touche pour la suite.":GET A$
430 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
440 PRINT "      Numerotation du terrain :"
450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
460 PRINT "              Ma rangee:"
470 PRINT:PRINT"          6  5  4  3  2  1"
480 PRINT "      Ma                    Votre"
```

```
490 PRINT "    maison                    maison"
500 PRINT "           1  2  3  4  5  6"
510 PRINT:PRINT"            Votre rangee ^"
520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
530 PRINT "Pressez une touche pour jouer."
540 GET A$:RETURN
700 HIRES:POKE 618,2:CALL #E76A:INK 3:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 6
710 CURSET 15+30*J,80*I-20,3:CIRCLE 13,1
720 NEXT:NEXT
730 CURSET 25,100,3:CIRCLE 13,1:CURSET 215,100,3:CIRCLE 13,1:RETURN
760 DIM B(13),G(13),F(50)
770 N=0
790 E=0
800 FOR I=0 TO 12
810 B(I)=3
820 NEXT
830 C=0:F(N)=0:B(13)=0:B(6)=0:GOSUB 1460
840 PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
850 CALL #E93D:GET A$:CLS:CALL #E76A:IF A$<>"O" THEN 950 ELSE 880
870 GOSUB 1460
880 PRINT "A VOUS DE JOUER :";
890 GOSUB 1160
900 IF E=0 THEN 1030
910 IF M=H THEN GOSUB 1150
930 IF E=0 THEN 1030
950 PRINT "PERMETTEZ MOI DE REFLECHIR"
960 PRINT
970 GOSUB 1830
980 IF E=0 THEN 1030
990 IF M=H THEN PRINT "ET ";:GOSUB 1830
1020 IF E>0 THEN 870
1030 PRINT:PRINT "C'EST FINI !"
1050 D=B(6)-B(13)
1060 IF D>=0 THEN 1090
1070 PRINT "JE GAGNE PAR ";-D;" POINTS.":GOSUB 1460:GOTO 2310
1090 N=N+1
1100 IF D=0 THEN PRINT "PARTIE NULLE.":GOTO 2310
1130 PRINT "VOUS GAGNEZ PAR ";D;" POINTS":GOTO2310
1150 PRINT "AUTRE COUP ";
1160 CALL #E93D:INPUT M:CALL #E76A
1170 IF M=99 THEN CALL #E93D:GOSUB 180:GOSUB 700:GOSUB 1460:GOTO 1160
1180 IF M>6 OR M<1 THEN PRINT "COUP INTERDIT":GOTO 1160
1230 M=M-1:IF B(M)=0 THEN PRINT "COUP INTERDIT":GOTO 1160
1240 H=6:GOSUB 1280:GOTO 1460
1280 K=M:GOSUB 1660:E=0
1310 IF K>6 THEN K=K-7
1330 C=C+1
1340 IF C<9 THEN F(N)=F(N)*6+K
1360 FOR I=0 TO 5
1370 IF B(I)<>0 THEN 1400
1380 NEXT
1390 RETURN
1400 FOR I=7 TO 12
1410 IF B(I)<>0 THEN E=1:RETURN
1420 NEXT
1460 FOR I=0 TO 5
1470 B$=STR$(B(I)):J=2:K=I+1:GOSUB 1630:B$=STR$(B(12-I)):J=1:K=I+1:GO
SUB 1630
1480 NEXT
1490 B$=STR$(B(13)):J=1.5:K=1/3:GOSUB 1630
1500 B$=STR$(B(6)):J=1.5:K=202/30:GOSUB 1630
1510 RETURN
1620 IF B(I)<10 THEN PRINT " ";
```

```
1630 CURSET 9+30*K,80*J-24,3:FILL 8,2,64:CURSET 9+30*K,80*J-24,3
1640 FOR N=1 TO LEN(B$)-1:CHAR ASC(MID$(B$,N+1,1)),0,1:CURMOV 6,0,3
1650 NEXT:RETURN
1660 P=B(M):B(M)=0:FOR P=P TO 1 STEP -1
1690 M=M+1
1700 IF M>13 THEN M=0
1720 B(M)=B(M)+1:NEXT
1740 IF B(M)<>1 THEN 1780
1750 IF M=6 THEN 1780
1760 IF M=13 THEN 1780
1770 IF B(12-M)<>0 THEN 1790
1780 RETURN
1790 B(H)=B(H)+B(12-M)+1
1800 B(M)=0:B(12-M)=0
1810 RETURN
1830 D=-99
1840 H=13
1850 FOR I=0 TO 13:G(I)=B(I):NEXT
1880 FOR J=7 TO 12
1890 IF B(J)=0 THEN 2220
1900 M=J
1910 GOSUB 1660
1920 FOR I=0 TO 5
1930 IF B(I)=0 THEN 2060
1940 L=B(I)+I
1950 R=0
1960 IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 1960
2000 IF B(L)<>0 THEN 2040
2010 IF L=6 THEN 2040
2020 IF L=14 THEN 2040
2030 R=B(12-L)+R
2040 IF R>Q THEN Q=R
2060 NEXT
2070 Q=B(13)-B(6)-Q
2080 IF C>8 THEN 2160
2090 K=J
2100 IF K>6 THEN K=K-7
2120 FOR I=0 TO N-1
2130 IF F(N)*6+K=INT(F(I)/6^(7-C)+0.1) THEN Q=Q-2
2150 NEXT
2160 FOR I=0 TO 13:B(I)=G(I):NEXT
2190 IF Q>=D THEN A=J:D=Q
2220 NEXT
2240 M=A
2250 PRINT "JE JOUE :";CHR$(42+M)
2270 GOTO 1280
2280 FOR I=0 TO N-1:PRINT B(I):NEXT
2310 CALL #E93D:PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?";
2320 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
2330 CALL 583
```

BIORYTHMES

Trois cycles,physique, émotionnel et intellectuel, régissent les périodes de notre existence. Avec ce programme, vous pouvez connaître les valeurs de ces cycles pour un jour donné ou bien examiner les courbes correspondantes pour un mois complet. Entrez votre date de naissance sous forme numérique et l'année en entier (ex. : 1984 et non 84).

```
0 PAPER0:INK6:DOKE 18,48029:PRINT"BIORYTHMES"
1 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
5 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N              BIORYTHME";CHR$(4)
10 PRINT:PRINT:PRINT "   chaque personne connait des"
15 PRINT "periodes favorables et defavorables."
20 PRINT "Ces periodes sont determinees par 3"
25 PRINT "cycles :physique,emotionnel et"
30 PRINT "intellectuel de durees respectives:"
35 PRINT "23,28 et 33 jours."
40 PRINT "   Les valeurs des biorythmes sont"
45 PRINT "comprises entre -1 (defavorable) et"
46 PRINT "1 (favorables)."
50 GET A$:GOTO 3000
100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS :"
110 PRINT:PRINT "1-LES CHIFFRES POUR UNE JOURNEE ?"
120 PRINT:PRINT "2- UNE COURBE POUR UN MOIS ?"
130 PRINT:PRINT "3- PASSEZ A UNE AUTRE PERSONNE ?"
140 PRINT:PRINT "F- FIN"
150 GET A$
160 IF A$="F" THEN CALL 583
170 IF A$="1" THEN 1000
180 IF A$="2" THEN 2000
190 IF A$="3" THEN 3000
200 GOTO 100
1000 CLS:PRINT "DATE :":PRINT
1010 GOSUB 6000:PRINT:PRINT
1020 GOSUB 4000
1030 DI=F-DN:IF DI<0 THEN 1020 ELSE GOSUB 5000
1040 PRINT "PHYSIQUE      :";PH
1050 PRINT "EMOTIONNEL    :";EM
1060 PRINT "INTELLECTUEL :";IN
1070 GET A$:GOTO 100
2000 CLS:GOSUB 6010:CLS
2010 J=1:GOSUB 4000
2020 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
2030 RESTORE:FOR I=1 TO M:READ NJ:NEXT
2040 IF M=2 AND A/4=>INT(A/4) AND A/100<>INT(A/100) THEN NJ=29
2050 FOR I=1 TO NJ
2060 DI=F-DN+I-1
2070 GOSUB 5000:PLOT I+2,12,"-"
2080 PLOT I+2,12-PH*12,"p"
2090 PLOT I+2,12-EM*12,"e"
2100 PLOT I+2,12-IN*12,"i"
2110 IF I/5><INT(I/5) THEN 2140
2120 PLOT I+2,26,48+I-10*INT(I/10)
2130 IF I>9 THEN PLOT I+2,25,MID$(STR$(I),2,1)
2140 NEXT
2150 GET A$:GOTO 100
3000 CLS
```

```
3010 PRINT "DATE DE NAISSANCE :":PRINT
3020 GOSUB 6000
3030 GOSUB 4000:DN=F
3040 GOTO 100
4000 T=(M<3)
4010 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)*(T+1)
4020 F=F+365*A+31*(M-1)+1+J
4030 RETURN
5000 PH=SIN(DI*2*PI/23)
5010 EM=SIN(DI*2*PI/28)
5020 IN=SIN(DI*2*PI/33)
5040 RETURN
6000 INPUT "JOUR ";J
6010 INPUT "MOIS ";M
6020 INPUT "ANNEE ";A:IF A<1583 THEN 6020
6030 RETURN
```

C.A.P.S.

Le manuel de l'Oric n'est pas très explicite sur la redéfinition des caractères. Ce programme vous permet de créer facilement de nouveaux symboles ou dessins en utilisant votre écran comme une feuille de papier quadrillé. Les calculs nécessaires à cette création sont exécutés automatiquement et le graphisme est affiché en permanence, grandeur nature, en haut de l'écran. Les caractères sont directement définis parmi le jeu de minuscules à partir du "a". Le programme peut traiter jusqu'à six caractères simultanément pouvant former un unique dessin.

```
EXEMPLE DE ROUTINE OBTENUE AVEC C.A.P.S :

 100 DATA #####, 768, 783, 0, 0,
 110 DATA #####, 8192, 16191, 7967, 6152,
 120 DATA #####, 0, 8254, 32, 0,
 200 FOR I=1 TO  3
 210 READ A
 220 FOR J=A TO A+6 STEP 2
 230 READ B:DOKE J,B
 240 NEXT:NEXT

Les ##### sont a remplacer par le resultat de :

46080+8*CO

ou CO est le code ASCII du caractere a redefinir
```

```
10 PAPER0:INK6:POKE618,2
15 DOKE18,48031:PRINT"C.A.P.S":CLS
20 PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINT"  Ce programme redefinit un a six":PRINT
31 PRINT"caracteres semi-graphiques.":PRINT
32 PRINT"Il vous permet dessiner facilement":PRINT
33 PRINT"vos symboles ou vos personnages":PRINT
34 PRINT"de jeu.":PRINT
35 PRINT"Il vous donne en outre la serie":PRINT
36 PRINT"de DATAS et les routines necessaires":PRINT
37 PRINT"a leur transposition dans d'autres":PRINT
38 PRINT"programmes."
39 POKE48042,1
40 DOKE18,48043:PRINTCHR$(27);"LPRESSER UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
50 GETA$:CLS:PAPER0:INK4
60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT" COMBIEN VOTRE DESSIN DOIT-IL OCCUPER"
71 PRINT:PRINT" DE CARACTERES ?";:GETA$
72 A=VAL(A$)
75 PRINT:PRINT:PRINTA:IF((A>0)+(A<7))<>-2THEN70
80 FORI=0TO3:READG:DOKE46080+8*37+2*I,G:NEXT
90 DATA0,#3F00,#3F,0
100 FORI=47104+8*97TO47104+8*102+6STEP2:DOKEI,0:NEXT
200 REM ***** DESSIN *****
205 CLS:LORES0:INK5:DIMF(A,8)
210 FORI=0TO4:FORJ=0TO3:READG:DOKE46080+8*(90+I)+2*J,G:NEXT:NEXT
220 DATA63,0,0,0,257,257,257,257,#2020,#2020,#2020,#2020,0,0,0,#3F00
221 DATA#3F3F,#3F3F,#3F3F,#3F3F
225 A0=93:A1=90:A3=91:A2=92
```

```
 230 P=48340-(A/2)*6
 235 FORI=0TO7:POKEP+I*40,A3:POKEP+1+6*A+I*40,A2:NEXT
 240 FORI=1TO6*A:POKEP-40+I,A0:POKEP+320+I,A1:NEXT
 250 REM***** DEBUT *****
 255 FORI=0TO3:POKE48721+I*80,6:NEXT
 258 DOKE18,48160:PRINT"-> ";CHR$(27);"Iabcdef"
 260 DOKE18,48720:PRINT"- Utiliser les fleches pour deplacer"
 270 DOKE18,48800:PRINT"- La barre espace pour valider 1 point"
 280 DOKE18,48880:PRINT"- DEL pour effacer 1 point"
 290 DOKE18,48960:PRINT"- RETURN pour terminer"
 300 PRINT@21-6*A/2,7;:Y=7:X=21-6*(A/2):POKE618,3
 310 PC=48040+Y*40+X:J=47104+8*97+INT((X-21+6*(A/2))/6)*8+Y-7
 400 GETZ$:Z=ASC(Z$)
 402 IFZ>7ANDZ<12THEN1000
 403 IFZ=32THEN2000
 404 IFZ=127THEN3000
 405 IFZ=13THEN5000
 410 GOTO400
 1000 REM***** DEPLACEMENT *****
 1010 IFZ=8ORZ=9THEN1030
 1020 IFZ=10ORZ=11THEN1040
 1030 P1=X+1+2*(Z=8):IFPEEK(48040+Y*40+P1)=A3ORPEEK(48040+Y*40+P1)=A2T
HEN400
 1035 X=P1:GOTO1100
 1040 P2=Y+1+2*(Z=11):IFPEEK(48040+P2*40+X)=A0ORPEEK(48040+P2*40+X)=A1
THEN400
 1045 Y=P2
 1100 PRINT@ X,Y;
 1110 PC=48040+Y*40+X:J=47104+8*97+INT((X-21+6*(A/2))/6)*8+Y-7
 1120 GOTO400
 2000 IFPEEK(PC)=94ORPEEK(PC)=222THEN400
 2010 POKEPC,94
 2020 XX=X-21+6*(A/2):B=PEEK(J):POKEJ,B+INT(2^(5-(XX-6*INT(XX/6))))
 2030 GOTO400
 3000 ZZ=PEEK(PC):IFPEEK(PC)=16ORPEEK(PC)=144THEN400
 3010 POKEPC,16
 3020 XX=X-21+6*(A/2):B=PEEK(J):POKEJ,B-INT(2^(5-(XX-6*INT(XX/6))))
 3030 GOTO400
 4000 FORK=0TOA-1:FORI=0TO7:FORJ=0TO5
 4010 IFPEEK(P+1+I*40+J+6*K)=94THENPO=PO+2^(5-J):NEXT:GOTO4020
 4015 NEXT
 4020 F(K,I)=PO:PO=0:NEXT:NEXT:RETURN
 5000 FORI=48720TO49080:POKEI,32:NEXT
 5005 POKE618,2:POKE616,17:POKE617,0
 5010 DOKE18,48722:PRINT"Voulez vous un exemple de routine ?"
 5020 GETL$:IFL$<>"O"THENCALL583
 5030 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 5040 FORK=0TOA-1
 5050 PRINT100+10*K;"DATA #####,";
 5060 FORI=47880+8*KTO47878+(K+1)*8STEP2
 5070 PRINTDEEK(I);CHR$(8);",";
 5080 NEXT:PRINTCHR$(8);" ":NEXT
 5090 PRINT"200 FOR I=1 TO ";A;"
 5100 PRINT"210 READ A"
 5110 PRINT"220 FOR J=A TO A+6 STEP 2"
 5120 PRINT"230 READ B:DOKE J,B"
 5130 PRINT"240 NEXT:NEXT"
 5140 PRINT:PRINT"Les ##### sont a remplacer par le     resultat de :"
 5150 PRINT:PRINT"46080+8*CO"
 5160 PRINT:PRINT"ou CO est le code ASCII du caractere aredefinir."
 5170 PRINTCHR$(17)
```

CALENDRIER

Ce programme permet d'afficher le calendrier de n'importe quel mois, de n'importe quelle année à partir de 1582. Une option est prévu pour permettre de sortir le calendrier sur imprimante. Le mois doit être entré sous forme numérique.

```
ANNEE    1984   MOIS    4

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%          |    |    |    |    |    |   %
% LUNDI    |    |  2 |  9 |  16|  23|  30%
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% MARDI    |    |  3 |  10|  17|  24|   %
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% MERCREDI |    |  4 |  11|  18|  25|   %
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% JEUDI    |    |  5 |  12|  19|  26|   %
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% VENDREDI |    |  6 |  13|  20|  27|   %
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% SAMEDI   |    |  7 |  14|  21|  28|   %
%----------|----|----|----|----|----|---%
%          |    |    |    |    |    |   %
% DIMANCHE |  1 |  8 |  15|  22|  29|   %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

```
5 DOKE18,48028:PRINT"CALENDRIER":CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
10 INPUT"ANNEE ";A:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"MOIS ";M
20 T=(M<3)
30 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)*(T+1)
40 F=F+365*A+31*(M-1)+1
60 JS=F-INT(F/7)*7
100 CLS:POKE618,2:PRINT:PAPER0:INK6
101 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
103 PRINT"DESIREZ VOUS SORTIR VOTRE CALENDRIER "
105 PRINT:PRINT:PRINT"SUR L'IMPRIMANTE  ?"
107 GETB$:PRINTCHR$(12)
110 PRINT"    ";CHR$(4);CHR$(27);"JANNEE ";A,"    MOIS ";M;CHR$(4)
130 FORI=1TO34:POKE48242+I,37
140 POKE49082+I,37:NEXT
150 FORI=0TO21:POKE48242+I*40,37
160 POKE48242+I*40+34,37:NEXT
170 FORI=0TO3:READG:DOKE46080+8*45+I*2,G:NEXT
180 DATA0,#3F00,#3F,0
190 FORI=0TO3:DOKE46080+8*124+I*2,#C0C:NEXT
200 FORI=1TO6:FORJ=1TO33:POKE48242+3*I*40+J,45:NEXT:NEXT
210 FORI=10TO33STEP4:FORJ=1TO20
220 POKE48242+I+J*40,124
230 NEXT:NEXT
```

```
235 POKE49003,1:POKE49043,1
240 REM   JOURS
250 FORI=1TO7:READA$
260 DATALUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
270 PLOT4,4+I*3,A$
280 NEXT
300 GOSUB500:JS=JS+4
310 FORI=1TOX
320 L=13+INT((JS+I)/7)*4
330 H=7+((JS+I)-7*INT((JS+I)/7))*3
340 PLOTL+1,H,MID$(STR$(I),2)
350 NEXT
360 GETK$
400 IFB$<>"0"THEN440
405 POKE49003,32:POKE49043,32:CALL#E76A
410 FORI=0TO26:FORJ=0TO38
420 Q=SCRN(J,I):LPRINTCHR$(Q);
430 NEXT:LPRINT:NEXT:CALL#E940
440 CLS:PRINT"UN AUTRE ?"
450 GETA$:IFA$="0"THENRUN
460 CALL583
500 IFM>7THEN600
510 IFM=2THEN700
520 IFM/2=INT(M/2)THEN550
530 X=31:RETURN
550 X=30:RETURN
600 IFM/2=INT(M/2)THEN650
610 X=30:RETURN
650 X=31:RETURN
700 IFA/4=INT(A/4)THEN720
710 X=28:RETURN
720 X=29:RETURN
```

COFFRE-FORT

Le coffre fort de l'Oric a un défaut : lorsque le bouton passe par le bon numéro, le click est légèrement plus fort. A vous d'en profiter pour l'ouvrir. Les flèches de déplacement du clavier vers la droite et la gauche vous permettent de tourner les boutons dans les deux sens. Pour changer de boutons, il suffit d'enfoncer simultanément CTRL et une des deux flèches. Quand vous penser avoir bien positionné les quatre boutons, vous n'avez qu'à enfoncer la barre d'espacement pour tenter d'ouvrir la porte du coffre. Il y a vingt niveaux de difficulté pour contenter tout le monde. Ces niveaux font varier simultanément le volume du click et la différence entre le click normal et celui du bon numéro. Cette échelle de difficulté varie d'un Oric à l'autre, car tous les sons ne sortent pas avec la même puissance. Vous avez droit à 3 essais.

```
 10 TEXT:PAPER 0:INK 2:DOKE 18,48027:PRINT "COFFRE-FORT":PRINT CHR$(12
)
 20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "  ";CHR$(4);CHR$(27);"N     C O F F
 R E - F O R T";CHR$(4)
 30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 40 PRINT "QUAND VOUS PASSEZ PAR LE BON NUMERO"
 50 PRINT "LE CLICK EST LEGEREMENT PLUS FORT"
 55 PRINT
 60 PRINT:PRINT "UTILISEZ:":PRINT "<- ET -> POUR FAIRE TOURNER LES
   BOUTONS"
 65 PRINT
 70 PRINT "CTRL ET LES QUATRES TOUCHES DU CURSEURPOUR CHOISIR LE BOUTO
N A TESTER"
 75 PRINT
 80 PRINT "LA BARRE ESPACE POUR OUVRIR LA PORTE  DU COFFRE"
 85 PRINT
 90 INPUT "NIVEAU (1 A 20) ";N:IF N<1 OR N>20 THEN 90
 100 HIRES:POKE 618,10:INK 0:PAPER 6
 110 FOR I=60 TO 180 STEP 120
 120 FOR J= 50 TO 150 STEP 100
 130 CURSET I,J,3
 140 CIRCLE 10,1:CIRCLE 40,1
 150 FOR A=0 TO 2*PI-PI/5 STEP PI/5
 160 CURSET I+10*COS(A),J+10*SIN(A),3
 170 DRAW 30*COS(A),30*SIN(A),1
 180 CURSET I,J-44,1:CIRCLE 1,1
 190 NEXT
 200 CURSET I-3,J-34,3:CHAR 48,0,1
 210 NEXT:NEXT
 220 CURSET 56,46,3:FILL 8,2,136
 230 X=60:Y=50:B=1
 240 FOR I=1 TO 4
 250 C(I)=INT(RND(1)*10)
 260 NEXT
 270 V0=12-N/2
 1000 I=0:REPEAT:I=I+1
 1010 IF PEEK(#208)=#84 THEN 1500
 1020 IF PEEK(#209)=#A2 THEN 2000
 1030 IF PEEK(#208)=#AC THEN S=-1:GOTO 1100
 1040 IF PEEK(#208)=#BC THEN S=1:GOTO 1100
 1050 GOTO 1010
 1100 E(B)=E(B)+S:IF E(B)<0 THEN E(B)=9
 1110 IF E(B)>9 THEN E(B)=0
 1120 CURSET X-3,Y-34,3:FILL 8,2,64
 1125 CURSET X-3,Y-34,3:CHAR 48+E(B),0,1
 1130 VS=V0-(E(B)=C(B))*(23-N)/3
```

```
 1140 IF VS>15 THEN VS=15
 1150 SOUND 1,300,VS
 1160 SOUND 1,0,0:WAIT 10
 1170 GOTO 1010
 1500 FOR J=1 TO 4:IF E(J)=C(J) THEN NEXT:GOTO 3000
 1510 PRINT "ESSAI RATE"::PRINT "ESSAYEZ ENCORE...":WAIT200:CLS
 1520 UNTIL I=3
 1530 PRINT CHR$(12):PRINT "  ";CHR$(4);CHR$(27);"N PERDU";CHR$(4)
 1540 GOTO 4000
 2000 X0=X:Y0=Y
 2010 IF DEEK(#208)=#A2AC AND X=180 THEN X0=60:B=B-2:GOTO 2100
 2020 IF DEEK(#208)=#A2BC AND X=60 THEN X0=180:B=B+2:GOTO 2100
 2030 IF DEEK(#208)=#A2B4 AND Y=50 THEN Y0=150:B=B+1:GOTO 2100
 2040 IF DEEK(#208)=#A29C AND Y=150 THEN Y0=50:B=B-1:GOTO 2100
 2050 GOTO 1010
 2100 CURSET X-4,Y-4,3:FILL 8,2,64
 2110 X=X0:Y=Y0:CURSET X-4,Y-4,3:FILL 8,2,136
 2120 GOTO1010
 3000 PRINT CHR$(12):PRINT "  ";CHR$(4);CHR$(27)"N BEAU TRAVAIL...";CH
R$(4)
 4000 WAIT 400
 4010 CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
 4020 GET A$:GET A$:IF A$="O" THEN RUN
 4030 CALL 583
```

COLORMIND

Il s'agit de retrouver les quatre couleurs cachés par l'Oric sous le bandeau en haut de l'écran. Il vous suffira de rentrer les couleurs avec les touches 0 à 7 selon le code habituel de l'Oric (qui est par ailleurs rappelé en bas de l'écran). Les flèches de déplacement du clavier vous permettrons des corrections le cas échéant. Enfin RETURN validera votre proposition.
Ceux qui ne disposent que d'une télévision noir et blanc, ou d'un moniteur monochrome, ne seront pas lésés puisqu'il est possible de jouer avec des chiffres en répondant autrement que par la lettre O à la question "avez vous une télé couleur ?"
Dix essais sont autorisés, l'Oric vous dévoilera ensuite la combinaison exacte. Si vous ne faites pas de fautes de raisonnement, huit essais devraient vous suffir.

```
 10 PAPER 0:INK 2:CLS:DOKE 18,48028:PRINT "COLOR MIND"
 20 PRINT CHR$(12)
 30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J         C O L O R
   M I N D
";CHR$(4)
 40 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "UTILISEZ <- ET -> POUR DEPLACER LE    CUR
SEUR"
 50 PRINT:PRINT "LES TOUCHES DE 0 A 7 POUR ENTRER UNE  COULEUR"
 60 PRINT:PRINT "RETURN POUR VALIDER VOTRE PROPOSITION"
 70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "AVEZ VOUS UNE TELE COULEUR ?"
 80 B$=KEY$:IF B$="" THEN B=RND(1):GOTO 80
 90 DATA 1024,16130,1026,0
 100 FOR I=0 TO 3:READ A:DOKE 47096+2*I,A:NEXT
 101 CLS:POKE 618,3
 103 IF B$<>"O" THEN 110
 105 FOR I=0 TO 7:POKE 49082+4*I,48+I:POKE 49083+4*I,16+I:POKE 49084+4
*I,16
 106 NEXT
 110 POKE 48131,17:POKE 48143,16
 120 FOR I=1 TO 4
 130 C(I)=INT(RND(1)*8)
 140 NEXT
 200 FOR I=10 TO 1 STEP -1
 205 PLOT 5,3+2*I,STR$(11-I)
 210 X=1:Y=2*I+4
 215 IF X<1 THEN X=1
 216 IF X>4 THEN X=4
 220 PRINT@ X*3+8,Y-1;
 235 POKE 48008+(I*2+4)*40+X*3,255
 250 GET A$
 255 POKE 48008+(I*2+4)*40+X*3,32
 260 IF ASC(A$)=13 THEN 400
 270 IF ASC(A$)=8 THEN X=X-1:GOTO 215
 280 IF ASC(A$)=9 THEN X=X+1:GOTO 215
 290 A=VAL(A$)
 295 IF A>7 THEN 215
 300 POKE 48010+(I*2+4)*40+X*3,16
 310 POKE 48009+(I*2+4)*40+X*3,A+16-32*(B$<>"O")
 330 E(X)=A:X=X+1
 340 GOTO 215
 400 BP=0:MP=0
 410 FOR J=1 TO 4
 420 IF E(J)=C(J) THEN BP=BP+1:E(J)=9:A(J)=9
 430 NEXT
 450 FOR J=1 TO 4
```

```
460 FOR K=1 TO 4
470 IF E(K)=C(J) AND E(K)<>9 AND A(J)=0 THEN MP=MP+1:E(K)=9:A(J)=9
480 NEXT:NEXT
485 FOR J=1 TO 4:E(J)=0:A(J)=0:NEXT
490 PLOT 25,3+I*2,STR$(BP)+" BP. "+STR$(MP)+" MP."
500 IF BP=4 THEN 1000
510 NEXT
1000 POKE 48131,16:POKE 618,2
1010 FOR I=1 TO 4
1020 POKE 48130+3*I,16
1030 POKE 48129+3*I,16+C(I)-32*(B$<>"O")
1040 NEXT
1050 PLOT 2,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?          "
1060 GET A$:IF A$="O" THEN 101
1070 CALL 583
```

CRAPS

Le Craps est un jeu de dés très répandu aux Etats-Unis. Il se joue avec deux dés. S'il sort 7 ou 11 au premier jet de dés, le joueur double sa mise. S'il sort 2, 3 ou 12 il perd sa mise. Toute autre valeur se transforme en point : on relance les dés jusqu'à ce que le point sorte et le joueur double alors sa mise, mais si un 7 sort le joueur a perdu.

```
 10 REM**********************************
 20 REM*******              **************
 30 REM*******    CRAPS     **************
 40 REM*******              **************
 50 REM**********************************
 51 PAPER2:INK4:POKE618,2:DOKE18,48033:PRINT "CRAPS":CLS:GOSUB1000
 52 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES (
O/N) ?"
 53 A$=KEY$:IFA$=""THENO=RND(1):GOTO53
 54 CLS
 55 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 56 PRINT"            ";CHR$(27);"L***********"
 57 PRINT"            ";CHR$(27);"L*          *"
 60 PRINT"  ";CHR$(4);CHR$(27);"N          *  CRAPS  *";CHR$(4)
 61 PRINT
 62 PRINT"            ";CHR$(27);"L*          *"
 63 PRINT"            ";CHR$(27);"L***********"
 100 FORI=1TO12:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:NEXT
 105 DATA256,1795,775,1,8192,14384,12344,32,3072,16158,7743,12
 110 DATA3,8,30,3,5,20,3,1,40,3,5,40,3,8,40,4,1,60,4,5,30,4,3,20,4,1,4
0,3,5,40
 120 DATA3,6,40,3,8,70
 130 SOUND1,0,0
 135 IFA$<>"O"GOTO163
 140 CLS:PRINT
 150 PRINT"  ";CHR$(4);CHR$(27);"JLE CRAPS EST UN JEU DE DES"
 151 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JJE LANCE LES DES POUR VOU
S"
 152 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JSI AU PREMIER LANCER"
 153 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JVOUS SORTEZ 7 OU 11"
 154 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JVOUS DOUBLEZ VOTRE MISE"
 155 WAIT800:CLS:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JSI VOUS SORTEZ 2,3 OU 12"
 156 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JVOUS PERDEZ."
 157 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JPOUR TOUTE AUTRE VALEUR,"
 158 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JVOUS RELANCEZ LES DES"
 159 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JJUSQU'A REFAIRE CETTE VALE
UR"
 160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JPOUR DOUBLER VOTRE MISE,"
 161 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JATTENTION : UN 7 ET VOUS P
ERDEZ"
 162 WAIT1200:PRINTCHR$(4)
 163 CLS:FORI=48520TO48559:POKEI,42:NEXT
 164 FORI=48250TO48255:POKEI,146:NEXT
 165 FORI=48260TO48265:POKEI,146:NEXT
 166 FORI=1TO3
 167 POKE48250+I*40,146:POKE48255+I*40,146:POKE48260+I*40,146:POKE4826
5+I*40,146
 168 NEXT
 169 FORI=48410TO48415:POKEI,146:NEXT
```

```
170 FORI=48420TO48425:POKEI,146:NEXT
180 PLOT27,7,"CAPITAL:"
190 CA=500:PLOT27,9,"500"
192 T=1: IFCA<=0THEN4000
195 GOSUB3000
200 A=INT(RND(1)*6+1):GOSUB2000+10*A
210 FORJ=1TO3:FORI=1TO4
220 POKE48250+I+40*J,A(J,I):NEXT:NEXT
230 B=INT(RND(1)*6+1):GOSUB2000+10*B
240 FORJ=1TO3:FORI=1TO4
250 POKE48260+I+40*J,A(J,I):NEXT:NEXT
260 GOSUB5000:ONOGOTO192,200
280 IFCA<=0THEN4000
1000 FORK=0TO2
1010 FORI=0TO3:READA:DOKE46080+8*(100+K)+2*I,A:NEXT:NEXT
1020 RETURN
2010 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2011 A(2,2)=228:A(2,3)=229
2012 RETURN
2020 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2021 A(1,2)=230:A(3,3)=230
2022 RETURN
2030 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2031 A(1,1)=230:A(2,2)=228:A(2,3)=229:A(3,4)=230
2032 RETURN
2040 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2041 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230
2042 RETURN
2050 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2051 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230:A(2,2)=228:A(2,3)=22
9
2052 RETURN
2060 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
2061 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230:A(2,1)=230:A(2,4)=23
0
2062 RETURN
3000 FORI=48722TO48759:POKEI,32:NEXT
3010 DOKE18,48739
3015 POKE618,3
3020 INPUT"MISE ";M:PRINTCHR$(11):IFM>CATHEN3000
3030 POKE618,2:POKE616,1
3035 CA=CA-M:PLOT27,9,"         ":PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
3040 RETURN
4000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ TOUT PERDU !!"
4010 PRINT"         DESOLE"
4020 PRINT"DESIREZ VOUS REJOUER ?"
4030 A$=KEY$:IFA$=""THEN4030
4040 IFA$="O"THENRUN
4050 CALL583
5000 IFT>1THEN5100
5010 IFA+B=7ORA+B=11THEN6000
5020 IFA+B=2ORA+B=3ORA+B=12THEN6500
5030 T=T+1:C=A+B
5040 C$="VOUS DEVEZ FAIRE "+MID$(STR$(C),2)
5050 PLOT10,24,C$
5060 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT:O=2:RETURN
5100 IFA+B=7THEN6500
5110 IFA+B<>CTHEN5200
5120 GOTO6000
5200 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    JE RELANCE"
5210 PLOT10,24,C$
5220 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT:O=2:RETURN
6000 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    VOUS GAGNEZ "+MID$(STR$(2*M),2)+" $"
```

```
6010 PLOT10,24,C$
6015 FORI=1TO11:PLOT27+I,9," ":NEXT
6020 CA=CA+2*M:PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
6030 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT
6040 O=1:RETURN
6500 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    VOUS PERDEZ "+MID$(STR$(M),2)+" $"
6510 PLOT10,24,C$
6515 FORI=1TO11:PLOT27+I,9," ":NEXT
6520 PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
6530 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT
6540 O=1:RETURN
```

DAMES

Ce programme joue aux dames selon les règles usuelles. Pour entrer vos coups, indiquez d'abord la case de départ sous la forme x, y où x est le numéro de la colonne et y celui de la rangée, et ensuite la case d'arrivée sous la même forme. Lorsque vous mangez, le programme vous pose la question "CONTINUER ?", répondez par la touche 0 si vous pouvez effectivement remanger, le programme ne vous demande alors que la nouvelle case d'arrivée.
Défense de tricher !

```
0 PAPER 6:INK 0:DOKE 18,48033:PRINT "DAMES":CLS
1 PRINT:PRINT CHR$(4);"  ";CHR$(27);"N          D A M E S";CHR$(4)
2 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "POUR INDIQUER VOTRE COUP,DONNEZ"
3 PRINT "D'ABORD LA CASE DE DEPART SOUS LA"
4 PRINT "FORME :"
5 PRINT "  X,Y"
6 PRINT:PRINT "OU X EST LE NUMERO DE LA COLONNE"
7 PRINT "ET Y CELUI DE LA RANGEE."
8 PRINT:PRINT "A LA QUESTION : CONTINUER ?  REPONDEZ"
9 PRINT "PAR 0 SI VOUS POUVEZ REMANGER.":WAIT 1000
10 DIM E(8,8)
20 PAPER 0:INK 3:HIRES
30 RESTORE:FOR I=1 TO 9
40 CURSET 30,10+20*I,3:DRAW 192,0,1
50 CURSET 6+24*I,30,3:DRAW 0,160,1
60 NEXT
70 FOR I=1 TO 8
80 CURSET 17+24*I,20,3:CHAR 48+I,0,1
90 CURSET 16,14+20*I,3:CHAR 48+I,0,1
100 NEXT
1000 DATA 0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
1005 DATA -1,0,-1,0,-1,0,-1,0
1010 DATA 0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
1015 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0
1020 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1
1025 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0
1040 FOR H=1 TO 3
1050 FOR V=1 TO 8
1060 READ E(H,V)
1070 GOSUB 50000
1080 NEXT:NEXT
1090 FOR H=6 TO 8
1100 FOR V=1 TO 8
1110 READ E(H,V)
1120 GOSUB 50000
1130 NEXT:NEXT
1500 FOR X=1 TO 8
1510 FOR Y=1 TO 8
1520 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 1550
1530 IF E(X,Y)=-2 THEN GOSUB 3000
1550 NEXT:NEXT
1700 FOR X=1 TO 8
1710 FOR Y=1 TO 8
1720 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 1750
1730 IF E(X,Y)=-1 THEN GOSUB 4000
1750 NEXT:NEXT
1800 FOR X=1 TO 8
```

```
1810 FOR Y=1 TO 8
1820 IF (X+Y)=INT((X+Y)/2) THEN 1850
1830 IF E(X,Y)=-1 THEN GOSUB 5000
1850 NEXT:NEXT
2000 FOR X=1 TO 8
2010 FOR Y=1 TO 8
2020 IF (X+Y)=INT((X+Y)/2) THEN 2050
2030 IF E(X,Y)=-2 THEN GOSUB 6000
2050 NEXT:NEXT
2100 GOTO 32000
3000 FOR I=-7 TO 7:FOR J=-7 TO 7
3020 M=X+I:N=Y+J
3040 IF ABS(I)<>ABS(J) THEN 3220
3050 G=M+SGN(I):P=N+SGN(J)
3060 Q=G-SGN(I)*2:R=P-SGN(J)*2
3090 IF G<1 OR G>8 OR P<1 OR P>8 THEN 3220
3120 IF SGN(I)=SI THEN 3170
3130 IF SGN(J)=SJ THEN 3170
3150 IF IN=1 THEN 3220
3170 IF E(M,N)<=0 THEN 3220
3180 IF E(G,P)<>0 THEN 3220
3190 IF E(Q,R)=0 THEN 3280
3200 IF X<>Q THEN 3220
3205 IF Y=R THEN 3280
3220 NEXT:NEXT
3240 IF IN<>1 THEN 3270
3250 IN=0
3260 POP:GOTO 16000
3270 RETURN
3280 ZAP:SOUND 1,0,0
3290 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
3300 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
3310 E(G,P)=-2:H=G:V=P:GOSUB 50000
3340 SI=SGN(I):SJ=SGN(J):X=G:Y=P:IN=1
3350 GOTO 3000
4000 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
4010 M=X+1:N=Y+I
4030 IF M>8 OR M<1 OR N>8 OR N<1 THEN 4110
4035 G=M+1:P=N+SGN(I)
4050 IF G<1 OR G>8 OR P<1 OR P>8 THEN 4110
4090 IF E(M,N)<=0 THEN 4110
4100 IF E(G,P)=0 THEN 4160
4110 NEXT
4120 IF IN<>1 THEN 4150
4130 IN=0
4140 POP:GOTO 16000
4150 RETURN
4160 ZAP:SOUND 1,0,0
4170 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
4180 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
4190 E(G,P)=-1:IF G=8 THEN E(G,P)=-2
4200 H=G:V=P:GOSUB 50000:IF E(G,P)=-2 THEN 414(
4210 SI=1:SJ=SGN(J)
4250 X=G:Y=P
4270 IF E(G,P)=-2 THEN IN=0:POP:GOTO 1500
4300 IN=1:GOTO 4000
5000 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
5010 M=X+1:N=Y+I
5030 IF M>8 OR M<1 OR N>8 OR N<1 THEN 5080
5070 IF E(M,N)=0 THEN 5100
5080 NEXT
5090 RETURN
5100 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
```

```
5110 E(M,N)=-1:H=M:V=N:GOSUB 50000
5120 IF M=8 THEN E(M,N)=2:GOSUB 50000
5130 POP:GOTO 16000
6000 FOR I=-7 TO 7
6010 FOR J=-7 TO 7
6020 M=X+I:N=Y+J
6040 IF M<1 OR M>8 OR N<1 OR N>8 THEN 6100
6080 IF ABS(J)<>ABS(I) THEN 6100
6090 IF E(M,N)=0 THEN 6130
6100 NEXT:NEXT
6110 RETURN
6130 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
6140 E(M,N)=-2:H=M:V=N:GOSUB 50000
6150 POP:GOTO 16000
16000 REM
16010 GOSUB 25000
16020 PRINT "A VOUS"
16030 INPUT "DE ";J2,J1
16040 INPUT "A ";J4,J3
16050 IF J1<1 OR J1>8 OR J2<1 OR J2>8 OR J3<1 OR J3>8 OR J4<1 OR J4>8
THEN16020
16120 IF E(J1,J2)=2 THEN 17500
17000 IF E(J3,J4)<>0 THEN 16020
17010 IF ABS(J4-J2)>2 THEN16020
17020 IF E(J1,J2)<=0 THEN 16020
17030 IF J1-J3>2 THEN 16020
17035 IF J1-J3=2 THEN 17120
17040 IF J1-J3=1 THEN 17200
17120 IF E((J3+J1)/2,(J4+J2)/2)>=0 THEN 16020
17200 E(J1,J2)=0:H=J1:V=J2:GOSUB 50000
17205 E(J3,J4)=1:IF J3=1 THEN E(J3,J4)=2
17210 H=J3:V=J4:GOSUB 50000
17220 IF ABS(J3-J1)<>2 THEN 1500
17230 H=(J3+J1)/2:V=(J4+J2)/2:E(H,V)=0:ZAP:SOUND 1,0,0:GOSUB 50000
17270 PRINT "CONTINUER ?":GET XX$:CLS
17280 IF XX$<>"O" THEN 1500
17290 J1=J3:J2=J4:GOTO 16040
17500 REM
17510 M=J3-SGN(J3-J1)
17515 N=J4-SGN(J4-J2)
17520 Z=1:IF E(M,N)<0 THEN ZAP:SOUND 1,0,0:Z=0
17542 IF ABS(J4-J2)=1 THEN 17580
17550 IF E(M,N)>0 THEN 16020
17570 IF E(J3,J4)<>0 THEN 16020
17580 IF ABS(J3-J1)<>ABS(J4-J2) THEN 16020
17600 E(J1,J2)=0:H=J1:V=J2:GOSUB 50000
17610 E(J3,J4)=2:H=J3:V=J4:GOSUB 50000
17620 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
17640 IF Z=0THEN 17270 ELSE 1500
25000 REM TEST GAGNE
25010 FOR X=1 TO 8
25020 FOR Y=1 TO 8
25030 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 25050
25040 IF E(X,Y)>0 THEN 25080
25050 NEXT:NEXT
25060 GOTO 30000
25080 RETURN
30000 REM
30005 PRINT "DESOLE, JE GAGNE !"
30010 GOTO 60000
32000 PRINT "BRAVO, VOUS GAGNEZ !"
32010 GOTO 60000
50000 IF E(H,V)=0 THEN CURSET 12+24*V,14+20*H,3:FILL 16,2,64:RETURN
```

```
50005 CURSET 18+24*V,20+20*H,3:PLAY 6,0,2,100
50010 IF E(H,V)>0 THEN 50030
50020 CIRCLE 6,1:IF E(H,V)=-2 THEN CIRCLE 1,1
50025 RETURN
50030 FOR I=1 TO 6 STEP E(H,V):CIRCLE I,1:NEXT:RETURN
60000 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
60010 GET A$:IF A$="O" THEN 20 ELSE CALL 583
```

DATES

Grâce à ce programme vous pourrez calculer l'écart entre deux dates, aussi bien en nombre de jours qu'en nombres d'années, de mois et de jours, et connaître le jour de la semaine d'une date quelconque. Il fonctionne à partir de l'année 1582. Les dates doivent être entrées entièrement sous forme numérique et l'année in extenso : on écrira 1984 et pas 84.

```
VOULEZ VOUS :
1-NOMBRES DE JOURS ENTRE DEUX DATES
2-JOUR DE LA SEMAINE
F-FIN

1

DATE 1

JOUR ? 27
MOIS ? 12
ANNEE ? 1958

DATE 2

JOUR ? 1
MOIS ? 4
ANNEE ? 1984

DIFFERENCE : 9227  JOURS

C'EST A DIRE :

 25  ANNEES
 3  MOIS
 4  JOURS
```

```
VOULEZ VOUS :
1-NOMBRES DE JOURS ENTRE DEUX DATES
2-JOUR DE LA SEMAINE
F-FIN

2

JOUR ? 14
MOIS ? 7
ANNEE ? 1789
C'EST UN MARDI

VOULEZ VOUS :
1-NOMBRES DE JOURS ENTRE DEUX DATES
2-JOUR DE LA SEMAINE
F-FIN

F
```

```
2 DOKE 18,48033:PRINT "DATES";CHR$(12)
5 FOR I=0 TO 6:READ JS$(I):NEXT
10 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS :"
20 PRINT:PRINT:PRINT "1-NOMBRES DE JOURS ENTRE DEUX DATES"
30 PRINT:PRINT "2-JOUR DE LA SEMAINE"
40 PRINT:PRINT "F-FIN"
50 GET A$:CLS
60 IF A$="F" THEN CALL 583
70 IF A$="1" THEN 100
80 IF A$="2" THEN 200
90 GOTO 10
100 PRINT "DATE 1"
110 GOSUB 300:F1=F
120 PRINT:PRINT "DATE 2"
130 GOSUB 300
140 PRINT:PRINT "DIFFERENCE :";ABS(F-F1);" JOURS"
150 X=ABS(F1-F)/365.25:X%=X:X3=365.25*(X-X%)
155 XM=X3/30.4:XM%=XM:XJ%=(XM-XM%)*30.4
160 PRINT:PRINT "C'EST A DIRE :":PRINT:PRINT X%;" ANNEES"
170 PRINT XM%;" MOIS"
180 PRINT XJ%;" JOURS"
```

```
190 GET A$:CLS:GOTO 10
200 GOSUB 300
210 JS=F-INT(F/7)*7
220 PRINT "C'EST UN ";JS$(JS)
230 GET A$:CLS :GOTO 10
300 INPUT "JOUR ";J
310 IF J<0 OR J>31 THEN 300
320 INPUT "MOIS ";M
330 IF M<1 OR M>12 THEN 320
340 INPUT "ANNEE ";A
350 IF A<1583 THEN 340
360 GOSUB 1000
370 RETURN
1000 T=(M<3)
1010 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)*(T+1)
1020 F=F+365*A+31*(M-1)+1+J
1030 RETURN
2000 DATA VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE,LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI
```

ENIGMES

Jouez les Herlock Sholmes en résolvant des énigmes policières. Il faut d'abord entrer le niveau de difficulté, compris entre 3 et 10 qui correspond au nombre de témoignages que la police a pu recueillir. Le programme affiche ensuite la liste de ces témoignages et le nombre de faux témoignages qu'on y trouve. Fort de tout ces renseignements vous n'avez plus qu'à indiquer à l'ordinateur déboussolé le nom du coupable. Vous pouvez répondre en indiquant seulement l'initiale de celui que vous soupçonnez. Il se peut que le coupable n'ait été cité dans aucun des témoignages, dans ce cas répondez par le chiffre 0. Bien entendu la solution existe toujours et est à chaque fois unique.

```
 10 DATA ODILON   ,ROMUALD  ,ULRICH   ,GAETAN   ,FULBERT  ,VENCESLAS
 20 DATA THEODORE ,PACOME   ,DONATIEN ,ARISTIDE ,
 30 DOKE 18,48031:PRINT "ENIGMES":CLS
 40 FOR I=0 TO 9:READ NO$(I):NEXT
 50 PRINT:INPUT "NIVEAU ";N
 60 IF N<3 OR N>10 THEN PRINT "ENTRE 3 ET 10 S.V.P.":GOTO 50
 70 PRINT CHR$(12)
 100 FOR I=0 TO N-1:T%=RND(1)*N+1
 110 T(I)=T%*SGN(RND(1)-0.5)
 120 T=ABS(T(I))-1:TE(T)=TE(T)+SGN(T(I)):IF T(I)>0 THEN 130
 125 FOR K=0 TO N-1:TE(K)=TE(K)+1:NEXT
 130 NEXT
 140 FOR CO=0 TO N-1:FOR J=0 TO N-1
 150 IF TE(CO)=TE(J) AND CO<>J THEN 180
 160 NEXT
 170 IF TE(CO) AND TE(CO)<N THEN 200
 180 NEXT CO
 190 FOR I=0 TO N-1:T(I)=0:TE(I)=0:NEXT:GOTO 100
 200 PRINT "  ";CHR$(4);CHR$(27);"J    UN MEURTRE A ETE COMMIS !";CHR$
(4)
 210 PRINT:PRINT:PRINT "VOICI LES TEMOIGNAGES QUE NOUS AVONS"
 220 PRINT "PU RECUEILLIR :":PRINT
 230 FOR I=0 TO N-1
 240 PRINT "-  ";NO$(ABS(T(I))-1);" EST ";
 250 IF T(I)>0 THEN PRINT "INNOCENT." ELSE PRINT "COUPABLE."
 255 NEXT
 260 PRINT:PRINT "MAIS ";TE(CO);
 265 IF TE(CO)>1 THEN PRINT "SONT FAUX." ELSE PRINT "EST FAUX."
 270 PRINT:PRINT "VOUS DEVEZ NOUS AIDER :"
 272 PRINT "REPONDEZ O S'IL N'EST PAS CITE DANS   LES TEMOIGNAGES."
 280 PRINT:INPUT "QUI EST LE COUPABLE ";CP$
 281 IF CP$<>"O" THEN 290
 282 FOR I=0 TO N-1:IF CO=ABS(T(I))-1 THEN 300
 283 NEXT:GOTO 330
 290 IF LEFT$(CP$,1)=LEFT$(NO$(CO),1) THEN 330
 300 PRINT:PRINT "HONTE SUR VOUS !"
 310 PRINT "VOUS AVEZ ENVOYE UN INNOCENT EN PRISON":PRINT "C'ETAIT ";N
O$(CO)
 320 GOTO 360
 330 PRINT:PRINT "FELICITATIONS !"
 340 PRINT "VOTRE LEGENDAIRE ESPRIT DE DEDUCTION AENCORE PERMIS DE FAI
RE JUSTICE."
 350 PRINT
 360 PRINT "UNE AUTRE ENQUETE ?";
 370 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
 380 CALL 583
```

FRACTIONS

Si vous n'aimez ni simplifier les fractions ni les additionner, les multiplier... ce programme est fait pour vous. Il permet les quatres opérations sur les fractions tout en les simplifiant automatiquement.
Il suffit d'entrer les fractions sous la forme numérateur/dénominateur, les deux nombres étant séparés par la barre de fraction. On indique les opérations à effectuer simplement en appuyant sur la touche correspondante. Les touches N et F permettent respectivement d'entamer une nouvelle série de calculs et de sortir du programme.

```
FRACTION ?342/64
 171 / 32 = 5.34375
OPERATION ?+
FRACTION ?24/8
 267 / 32 = 8.34375
OPERATION ?/
FRACTION ?5/4
 40 / 267 = .149812734
OPERATION ?N
```

```
FRACTION ?324/645
 108 / 215 = .502325581
OPERATION ?*
FRACTION ?3/4
 81 / 215 = .376744186
OPERATION ?-
FRACTION ?60/645
 61 / 215 = .28372093
OPERATION ?F
```

```
1 CLS
10 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "INTRODUIRE LES FRACTIONS SOUS LA FORME";
20 PRINT "N/D SUIVI DE RETURN"
30 PRINT:PRINT "UTILISEZ :"
40 PRINT:PRINT "N  POUR UNE NOUVELLE SERIE DE CALCULS"
50 PRINT:PRINT "F  QUAND VOUS AVEZ FINI"
60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
70 POKE 618,2
80 GET A$
100 CLS:DOKE 18,48029:PRINT "FRACTIONS":DOKE18,48040
110 GOSUB 600
120 GOTO 300
150 PRINT NV;"/";DF
160 PRINT"OPERATION ?";
162 GET A$:B$="+-/*NF":FOR I=1 TO 6:IF A$=MID$(B$,I,1) THEN 164
163 NEXT:GOTO 162
164 PRINT A$
166 IF A$="F" THEN CALL 583
168 IF A$="N" THEN 100
170 GOSUB 600
180 IF A$="+" THEN NU=NV*DE+NU*DF:DE=DE*DF:GOTO 300
190 IF A$="-" THEN NU=NV*DE-NU*DF:DE=DE*DF:GOTO 300
200 IF A$="/" THEN NU=NU*DF:DE=NV*DE:GOTO 300
210 IF A$="*" THEN NU=NU*NV:DE=DE*DF:GOTO 300
220 GOTO160
300 GOSUB 500:PRINT NV;"/";DF;"=";NV/DF:GOTO 160
500 NV=NU:DF=DE
510 RE=NU-DE*INT(NU/DE)
520 IF RE=0 THEN NV=NV/DE:DF=DF/DE:RETURN
530 NU=DE:DE=RE:GOTO 510
600 INPUT"FRACTION ";FR$
610 NU=VAL(FR$)
620 FOR I=1 TO LEN(FR$):IF MID$(FR$,I,1)<>"/" THEN NEXT:GOTO 600
630 DE=VAL(RIGHT$(FR$,LEN(FR$)-I))
640 RETURN
```

GESTION DE FICHIERS

Ce programme permet de gérer jusqu'à mille fiches comprenant chacune de une à dix rubriques. Les recherches de fiches se font toujours sur la première rubrique. On peut trouver une fiche précise en donnant le nom complet ou bien consulter plusieurs fiches en indiquant seulement une partie du nom : en entrant C, on obtiendra la liste de toutes les fiches commençant par C. Dans chacune, seront représentées toutes les fiches dont la première rubrique commence par les caractères que vous avez entrés. Le fichier peut être listé tout ou partie, et être imprimé si nécessaire. Si la liste est demandée sur une partie, elle est faite entre les deux limites que vous demandez. Vous pouvez ajuster les instructions DIM de la ligne 20 qui sont ici à leur valeur maximale ; si votre fichier est beaucoup plus petit, vous pourrez ainsi économiser de la bande magnétique et du temps. Les tableaux à modifier sont F$ (N) et F$ (N,R) où N est le nombre maximum de fiches et R le nombre de rubriques.

```
1130 NF=0:RETURN
10 PAPER 0:INK 2:GRAB
20 DIM F$(999),FI$(999,10),N$(10),R(10)
30 F$(0)="!"
100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N";CHR$(27);"E";
110 PRINT TAB(16);"M E N U";CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
120 PRINT "1- OUVRIR UN FICHIER"
130 PRINT "2- CHARGER UN FICHIER"
140 PRINT "3- SAUVEGARDER UN FICHIER"
150 PRINT "4- CREER UNE FICHE"
160 PRINT "5- MODIFIER UNE FICHE"
170 PRINT "6- DETRUIRE UNE FICHE"
180 PRINT "7- CHERCHER UNE FICHE"
190 PRINT "8- LISTE DU FICHIER"
200 PRINT "9- LISTE DU FICHIER (IMPRIMANTE)"
210 PRINT "F- FIN DE TRAVAIL"
220 GET A$:IF A$="F" THEN 10000
230 A%=VAL(A$):IF A%<1 OR A%>9 THEN 220
240 GOSUB A%*1000
250 GOTO 100
1000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(132);"         CREATION DE LA FICHE"
1010 PRINT:PRINT "MAXIMUM POSSIBLE :10 RUBRIQUES"
1020 PRINT:PRINT "INTRODUIRE F SI LE MODELE DE FICHE ESTCOMPLET"
1030 PRINT:INPUT "NOM DU FICHIER ";FI$(0,0)
1040 FOR I=1 TO 10
1050 PRINT@ 2,9+I;"NOM DE LA RUBRIQUE ";I;
1060 INPUT N$(I):IF N$(I)="F" THEN PRINT@ 2,9+I;CHR$(14):GOTO 1090
1070 PRINT@ 2,9+I;CHR$(14);I;"- ";N$(I)
1080 NEXT
1090 NR=I-1:PRINT:PRINT:PRINT"MODELE CORRECT ? (O/N)";
1100 GET A$:IF A$="N" THEN 1000
1110 IF A$<>"O" THEN 1100
1120 DOKE 18,47978:PRINT CHR$(14);FI$(0,0)
1130 NF=0:RETURN
2000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(129);"      CHARGEMENT DU FICHIER"
2010 RECALL F$,"":RECALL FI$,"":RECALL N$,"":RECALL R,""
2020 NR=R(1):NF=R(2)
2030 DOKE 18,48000:PRINT FI$(0,0):RETURN
3000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(129);"         SAUVEGARDE DU FICHIER"
3010 PRINT:PRINT "PREPARER LE MAGNETO POUR LA SAUVEGARDE"
```

```
3020 PRINT "PUIS APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR "
3030 PRINT "DEMARER L'ENREGISTREMENT."
3040 GET A$:R(1)=NR:R(2)=NF
3050 STORE F$,"":STORE FI$,"":STORE N$,"":STORE R,""
3060 DOKE18,48000:PRINT FI$(0,0):RETURN
4000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(129);"         CREATION DE FICHE"
4010 NF=NF+1
4020 PRINT:PRINT "FICHE ";NF
4040 PRINT@ 2,10;N$(1);" : ";:INPUT F$(NF)
4050 FOR I=2 TO NR
4060 PRINT@ 2,9+I;N$(I);" : ";:INPUT FI$(NF,I)
4070 NEXT
4080 PRINT:PRINT "FICHE CORRECTE ?"
4090 GET A$:IF A$="N" THEN NF=NF-1:GOTO 4000
4100 IF A$<>"O" THEN 4090
4110 F$=F$(NF)+" "+STR$(NF)
4120 FOR I=NF-1 TO 0 STEP -1
4130 IF F$<F$(I) THEN F$(I+1)=F$(I):GOTO 4150
4140 F$(I+1)=F$:I=0
4150 NEXT
4160 PRINT:PRINT "PRESSER  -RETURN  POUR UNE AUTRE FICHE"
4170 PRINT "          -M        POUR LE MENU"
4180 GET A$:IF ASC(A$)=13 THEN 4000
4190 IF A$<>"M" THEN 4180
4200 RETURN
5000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(129);"      MODIFICATION D'UNE FICHE"
5010 PRINT:INPUT " QUELLE FICHE VOULEZ VOUS MODIFIER  ";F$
5020 GOSUB 11000
5025 REPEAT:N=N-1:F=VAL(RIGHT$(F$(FI+N),3))
5030 IF FI=0 THEN GOSUB 60000:GOTO 5000
5040 PRINT@ 2,3;CHR$(14);"PRESSEZ  -M POUR MODIFIER LA RUBRIQUE"
5050 PRINT "          -RETURN SI ELLE CORRECTE"
5060 PRINT@ 2,10;CHR$(14);N$(1);" : ";LEFT$(F$(FI),LEN(F$(FI))-3);
5070 GET A$:IF ASC(A$)=13 THEN 5110
5080 IF A$<>"M" THEN 5070
5090 PRINT@ 2,10;CHR$(14);N$(1);" : ";
5100 INPUT F$(FI)
5110 F=VAL(RIGHT$(F$(FI),3))
5120 FOR I=2 TO NR
5130 PRINT:PRINT@ 2,9+I;CHR$(14);N$(I);" : ";FI$(F,I);
5140 GET A$:IF ASC(A$)=13 THEN 5180
5150 IF A$<>"M" THEN 5140
5160 PRINT@ 2,9+I;CHR$(14);N$(I);" : ";
5170 INPUT FI$(F,I)
5180 NEXT
5190 PRINT:PRINT:PRINT "FICHE CORRECTE (O/N) "
5200 GET A$:IF A$="N" THEN 5030
5210 IF A$<>"O" THEN 5200
5220 UNTIL N=0
5230 PRINT:PRINT "UNE AUTRE FICHE A MODIFIER (O/N) ?"
5240 GET A$:IF A$="N" THEN RETURN
5250 IF A$<>"O" THEN 5240 ELSE 5000
6000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(129);"         DESTRUCTION D'UNE FICHE"
6010 PRINT:INPUT "QUELLE FICHE VOULEZ VOUS DETRUIRE ";F$
6020 GOSUB 11000:M=1
6030 IF FI=0 THEN GOSUB 60000:GOTO 6000
6040 FOR FI=FI TO FI+N-1:F=VAL(RIGHT$(F$(FI),3))
6050 GOSUB 12000
6060 PRINT:PRINT "FAUT IL VRAIMENT DETRUIRE CETTE FICHE?"
6070 GET A$:IF A$="N" THEN 6160
6080 IF A$<>"O" THEN 6070
6090 FOR I=FI TO NF
6100 F$(I)=F$(I+1)
```

```
 6110 NEXT
 6120 FOR I=F TO NF:FOR J=1 TO NR
 6130 FI$(I,J)=FI$(I+1,J)
 6140 NEXT:NEXT
 6150 NF=NF-1
 6160 FOR I=1 TO NF:G=VAL(RIGHT$(F$(I),3))
 6170 IF G<=F THEN 6200
 6180 G=G-1:G$=STR$(G):IF LEN(G$)<3 THEN G$=" "+G$ ELSE G$=RIGHT$(G$,3
)
 6190 F$(I)=LEFT$(F$(I),LEN(F$(I))-3)+G$
 6200 NEXT
 6210 NEXT
 6220 CLS:PRINT:PRINT "AUTRE DESTRUCTION PREVUE (O/N) ?"
 6230 GET A$:IF A$="O" THEN 6000
 6240 IF A$<>"N" THEN 6230 ELSE RETURN
 7000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(134);"       RECHERCHE D'UNE FICHE"
 7010 PRINT:INPUT "QUELLE FICHE CHERCHEZ VOUS ";F$
 7020 GOSUB 11000:IF FI=0 THEN GOSUB 60000:GOTO 7090
 7030 FOR M=1 TO N:F=VAL(RIGHT$(F$(FI+M-1),3))
 7040 GOSUB 12000
 7050 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS IMPRIMER CETTE FICHE ?"
 7060 GET A$:IF A$="O" THEN GOSUB 13000:GOTO 7060
 7070 IF A$<>"N" THEN 7060
 7080 NEXT
 7090 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS CONSULTER UNE AUTRE FICHE?"
 7100 GET A$:IF A$="O" THEN 7000
 7110 IF A$<>"N" THEN 7100
 7120 RETURN
 8000 CLS:PRINT:PRINT CHR$(133);"              LISTE DU FICHIER"
 8010 PRINT:PRINT "VOULEZ TOUT LISTER (O/N) "
 8020 GET A$:IF A$="O" THEN D=1:G=NF:GOTO 8120
 8030 IF A$<>"N" THEN 8020
 8040 INPUT "DEBUT DE LA LISTE ";F$
 8050 FOR D=1 TO NF
 8060 IF F$<F$(D) THEN 8080
 8070 NEXT:GOTO 8040
 8080 INPUT "FIN DE LA LISTE ";F$
 8090 FOR G=NF TO 1 STEP -1
 8100 IF F$=>LEFT$(F$(G),LEN(F$)) THEN 8120
 8110 NEXT:GOTO 8100
 8120 PRINT@ 2,25;"APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR LA SUITE"
 8130 M=1:FOR FI=D TO G
 8140 F=VAL(RIGHT$(F$(FI),3))
 8150 GOSUB 12000
 8160 GET A$
 8170 NEXT
 8180 RETURN
 9000 CLS:PRINT CHR$(133);"     LISTE DU FICHIER (IMPRIMANTE)"
 9010 PRINT:PRINT "VOULEZ TOUT LISTER (O/N) "
 9020 GET A$:IF A$="O" THEN D=1:G=NF:GOTO 9120
 9030 IF A$<>"N" THEN 9020
 9040 INPUT "DEBUT DE LA LISTE ";F$
 9050 FOR D=1 TO NF
 9060 IF F$<F$(D) THEN 9080
 9070 NEXT:GOTO 9040
 9080 INPUT "FIN DE LA LISTE ";F$
 9090 FOR G=NF TO 1 STEP -1
 9100 IF F$=>LEFT$(F$(G),LEN(F$)) THEN  9120
 9110 NEXT:GOTO 9100
 9120 REM
 9130 M=1:FOR FI=D TO G
 9140 F=VAL(RIGHT$(F$(FI),3))
 9150 GOSUB 13000
```

```
9160 NEXT
9170 RETURN
10000 CLS:PRINT CHR$(132);TAB(15);"AU REVOIR."
10010 PRINT:PRINT"  EN CAS DE REGRET,VOUS POUVEZ REVENIR";
10020 PRINT"AU PROGRAMME EN TAPANT GOTO 100"
10030 END
11000 FOR FI=1 TO NF
11010 IF F$=LEFT$(F$(FI),LEN(F$)) THEN 11040
11020 NEXT
11030 FI=0:RETURN
11040 N=0:REPEAT:N=N+1
11050 UNTIL F$<>LEFT$(F$(FI+N),LEN(F$))
11060 RETURN
12000 D=FI+M-1:PRINT@ 2,10;CHR$(14);N$(1);" : ";LEFT$(F$(D),LEN(F$(D)
-3)
12010 FOR I=2 TO NR
12020 PRINT CHR$(14);N$(I);" : ";FI$(F,I)
12030 NEXT
12040 RETURN
13000 LPRINT N$(1)" : "LEFT$(F$(FI),LEN(F$(FI))-3)
13010 FOR I=1 TO NR
13020 LPRINT N$(I)" : "FI$(F,I)
13030 NEXT
13040 RETURN
60000 PRINT "FICHE ABSENTE"
60010 RETURN
```

HISTOGRAMME

L'histogramme est un moyen simple et efficace de visualiser une série de données numériques. Avec ce programme, l'Oric les réalisera pour vous en calculant l'échelle et en utilisant la couleur pour rendre la lecture plus facile.

```
1 DOKE 18,48027:PRINT "HISTOGRAMME":CLS
100 INPUT "NOMBRES DE DONNEES";N
110 IF N<2 OR N>19 THEN 100
120 DIM DO(N)
130 FOR I=1 TO N:PRINT "DONNEE ";I;:INPUT DO(I):NEXT
140 M=DO(1)
150 FOR I=2 TO N
160 IF DO(I)>M THEN M=DO(I)
170 NEXT
180 EC=199/M
190 HIRES
200 CURSET 4,0,0
210 DRAW 0,199,1:DRAW 235,0,1:POKE 618,35:CLS
220 FOR I=1 TO N:IF DO(I)*EC<1 THEN 270
230 CURSET 12*I,200-DO(I)*EC,0
240 FILL DO(I)*EC,1,16
250 CURSET 6+12*(I-1),200-DO(I)*EC,0
260 FILL DO(I)*EC,1,16+I-INT(I/7)*7+INT(I/7)
270 PRINT " ";RIGHT$(STR$(I),1);
280 NEXT:PRINT:GET A$:POKE 618,3
290 PRINT "UN AUTRE ?"
300 GET A$:IF A$="O" THEN TEXT:RUN
310 CALL 583
```

LABYRINTHE

Votre temps est compté pour trouver la sortie de ces sacrés labyrinthes différents à chaque fois. Vous pouvez organiser des compétitions avec un même labyrinthe, en essayer d'améliorer les temps ou en choisir un nouveau.

```
0 PAPER 0:INK 1:POKE 618,10
1 DOKE 18,48028:PRINT "LABYRINTHE"
10 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N            LABYRINTHE";CHR$(4)
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "   Le but du jeu est de parcourir le":PRINT
50 PRINT "plus rapidement possible le labyrinthe"
60 PRINT "que je vais afficher.":PRINT
70 PRINT "   Aidez vous pour cela des touches du"
80 PRINT "curseur.Vous devez demmarrer des que":PRINT
90 PRINT "j'ai fini d'afficher le labyrinthe.":PRINT
100 PRINT:PRINT:PRINT "pressez une touche pour commencer.":PRINT
110 GET A$:CALL #E76A
200 DATA 3084,7680,3117,4626
210 FOR I=46080+8*33 TO 46086+8*33 STEP 2
220 READ A:DOKE I,A:NEXT
300 H=12:V=13
320 DIM A(13,13),B(13,13)
370 Q=0:Z=0:X=INT(RND(1)*H+1):P=48040+3*X:B=X
400 FOR I=1 TO H
410 IF I=X THEN 440
420 PRINT CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
430 GOTO 450
440 PRINT CHR$(126);"! ";
450 NEXT
460 PRINT CHR$(126);
470 C=1:A(X,1)=C:C=C+1:R=X:S=1:GOTO630
530 IF R<>H THEN 610
540 IF S<>V THEN 580
550 R=1:S=1
570 GOTO 620
580 R=1:S=S+1:GOTO 620
610 R=R+1
620 IF A(R,S)=0 THEN 530
630 IF R=1 OR A(R-1,S)<>0 THEN 990
650 IF S=1 OR A(R,S-1)<>0 THEN 800
670 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 710
690 X=INT(RND(1)*3+1)
700 ON X GOTO 1370,1440,1510
710 IF S<>V THEN 750
720 IF Z=1 THEN 780
730 Q=1:GOTO 760
750 IF A(R,S+1)<>0 THEN 780
760 X=INT(RND(1)*3+1)
770 ON X GOTO 1370,1440,1600
780 X=INT(RND(1)*2+1)
790 ON X GOTO 1370,1440
800 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 910
820 IF S<>V THEN 860
830 IF Z=1 THEN 890
```

```
 840 Q=1
 850 GOTO 870
 860 IF A(R,S+1)<>0 THEN890
 870 X=INT(RND(1)*3+1)
 880 ON X GOTO 1370,1510,1600
 890 X=INT(RND(1)*2+1)
 900 ON X GOTO 1370,1510
 910 IF S<>V THEN 950
 920 IF Z=1 THEN 1370
 930 Q=1
 940 GOTO 1370
 950 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1370
 960 X=INT(RND(1)*2+1)
 970 ON X GOTO 1370,1600
 990 IF S=1 THEN 1200
 1000 IF A(R,S-1)<>0 THEN 1200
 1010 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 1120
 1030 IF S<>V THEN 1070
 1040 IF Z=1 THEN 1100 ELSE Q=1:GOTO 1080
 1070 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1100
 1080 X=INT(RND(1)*3+1)
 1090 ON X GOTO 1440,1510,1600
 1100 X=INT(RND(1)*2+1)
 1110 ON X GOTO 1440,1510
 1120 IF S<>V THEN 1160
 1130 IF Z=1 THEN 1440 ELSE Q=1:GOTO 1170
 1160 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1440
 1170 ON RND(1)*2+1 GOTO 1440,1600
 1200 IF R=H THEN 1300
 1210 IF A(R+1,S)<>0 THEN 1300
 1220 IF S<>V THEN 1260
 1230 IF Z=1 THEN 1510 ELSE Q=1:GOTO 1450
 1260 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1510
 1270 ON RND(1)*2+1 GOTO 1510,1600
 1300 IF S<>V THEN 1340
 1310 IF Z=1 THEN 530 ELSE Q=1:GOTO 1600
 1340 IF A(R,S+1)<>0 THEN 530 ELSE 1600
 1370 A(R-1,S)=C:C=C+1:B(R-1,S)=2:R=R-1:IF C=H*V+1 THEN 1810 ELSE Q=0:
GOTO 630
 1440 A(R,S-1)=C
 1450 C=C+1
 1460 B(R,S-1)=1:S=S-1:IF C=H*V+1 THEN 1810
 1490 Q=0:GOTO 630
 1510 A(R+1,S)=C:C=C+1:IF B(R,S)=0 THEN 1560ELSE B(R,S)=3:GOTO 1570
 1560 B(R,S)=2
 1570 R=R+1
 1580 IF C=V*H+1 THEN 1810 ELSE 990
 1600 IF Q=1 THEN 1700
 1610 A(R,S+1)=C:C=C+1:IF B(R,S)<>0 THEN B(R,S)=3 ELSE B(R,S)=1
 1670 S=S+1
 1680 IF C=V*H+1 THEN 1810 ELSE 630
 1700 Z=1:IF B(R,S)<>0 THEN B(R,S)=3:Q=0:GOTO 530
 1750 B(R,S)=1:Q=0:R=1:S=1:GOTO 620
 1810 FOR J= 1 TO V:PRINT:PRINTCHR$(126);
 1820 FOR I= 1 TO H
 1840 IF B(I,J)<2 THEN 1870
 1850 PRINT "    ";
 1860 GOTO 1880
 1870 PRINT"  ";CHR$(126);
 1880 NEXT
 1890 PRINT
 1900 FOR I=1 TO H
 1910 IF B(I,J)=0 OR B(I,J)=2 THEN 1950
```

```
1930 PRINTCHR$(126);"  ";
1940 GOTO1960
1950 PRINTCHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
1960 NEXT
1970 PRINTCHR$(126);
1984 NEXT
2000 CALL #E93D:D=40:T1=DEEK(#276)
2010 GET A$:IF ASC(A$)<>10 THEN 2000
2020 IF PEEK(P+D)=126 THEN 2100
2030 POKE P,32:P=P+D:POKE P,33
2040 IF P>49080 THEN T2=DEEK(#276):GOTO 2200
2100 IF PEEK(#208)=#AC THEN D=-1:GOTO 2020
2110 IF PEEK(#208)=#BC THEN D=1:GOTO 2020
2120 IF PEEK(#208)=#B4 THEN D=40:GOTO 2020
2130 IF PEEK(#208)=#9C THEN D=-40:GOTO 2020
2140 GOTO 2100
2200 WAIT 100
2210 T=T1-T2:IF T2>T1 THEN T=65536+T
2220 CLS:M=INT(T/6000):PRINT "TEMPS :";
2230 PRINT M;"min. ";INT((T-6000*M)/100);"sec. ";
2240 PRINT INT(100*(T/100-INT(T/100)));"cent."
2250 PRINT:PRINT "PRESSEZ :"
2260 PRINT:PRINT "N POUR UN NOUVEAU LABYRINTHE"
2270 PRINT:PRINT "M POUR REFAIRE LE MEME"
2280 PRINT:PRINT "F SI VOUS EN AVEZ FINI"
2290 GET A$:IF A$="F" THEN CALL 583
2300 IF A$="N" THEN CLEAR:GOTO 300
2310 IF A$<>"M" THEN 2290
2320 FOR I=1 TO H
2330 IF I=B THEN PRINT CHR$(126);"! ";:GOTO 2350
2340 PRINT CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
2350 NEXT
2360 PRINT CHR$(126);:P=48040+3*B
2370 GOTO 1810
```

LOTO

Si vous manquez d'inspiration pour remplir votre grille de loto, ce programme fera tout son possible pour vous permettre de gagner le gros lot...

```
 10 POKE 618,2:DOKE 18,48034:PRINT "LOTO":CLS
 20 PAPER 0:INK 5:PRINT CHR$(12)
 100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 110 PRINT"Pressez une touche pour avoir"
 120 PRINT:PRINT"une chance sur 13983816 de gagner au:"
 130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N              L O
 T O";CHR$
(4)
 200 IF KEY$="" THEN A=RND(1):GOTO 200
 300 A(1)=INT(RND(1)*49+1)
 310 :FOR I=2 TO 7
 320 : A(I)=INT(RND(1)*49+1)
 330 : FOR J=1 TO I-1
 340 :  IF A(J)=A(I) THEN 320
 350 : NEXT J
 360 :NEXT I
 1000 HIRES:PAPER 5:INK 4
 1010 V=0:GOSUB 2000
 1020 V=132:GOSUB 2000
 1100 A$="Numero complementaire :"
 1110 CURSET 12,96,3
 1120 :FOR I=1 TO 23
 1130 : CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 1140 : CURMOV 7,0,3
 1150 :NEXT I
 1160 CURSET 200,100,3
 1170 CIRCLE 23,1
 1180 A$=STR$(A(7)):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):IF A(7)<10 THEN A$=" "+A$
 1190 CURSET 193,96,3:CHAR ASC(LEFT$(A$,1)),0,1
 1200 CURMOV 8,0,3:CHAR ASC(RIGHT$(A$,1)),0,1
 1210 PRINT:PRINT "Pour un autre tirage...":PRINT"Pressez une touche !
"
 1220 PRINT "Ou F si vous avez assez de numeros.";
 1230 GET A$:IF A$="F" THEN CALL 583 ELSE 300
 1310 GET A$:GOTO 300
 2000 :FOR I=0 TO 2
 2010 : CURSET 39+80*I,33+V,3
 2020 : CIRCLE 23,1
 2030 : A$=STR$(A(I+1+3*SGN(V)))
 2040 : A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
 2050 : IF LEN(A$)=1 THEN A$=" "+A$
 2060 : CURSET 32+80*I,29+V,3
 2070 : CHAR ASC(LEFT$(A$,1)),0,1
 2080 : CURMOV 8,0,3
 2090 : CHAR ASC(RIGHT$(A$,1)),0,1
 2100 :NEXT I
 2110 RETURN
```

MEMORIC

Le jeu regroupe de deux à neuf joueurs qui ont tous pour but de ramasser un maximum de paires de cartes. Après avoir entré le programme ligne par ligne, tapé RUN et admiré le générique, vous répondez à la question "NOMBRE DE JOUEURS ?" puis vous entrez un par un le nom de chaque joueur. Les soixante cartes composant les trente paires sont alors mélangées et affichées faces cachées. Le joueur dont le nom est inscrit en haut et à gauche retourne deux cartes en indiquant pour chacune d'abord le chiffre de la rangée puis la lettre de la colonne. Si les deux cartes que vous avez retournées forment une paire, elles sont automatiquement retirées du jeu et le même joueur doit rejouer. Le compteur affiché à droite du nom du joueur est incrémenté de 1. Si les deux cartes sont différentes il ne vous reste plus qu'à essayer de les garder dans votre mémoire humaine et presser la barre espace pour passer au joueur suivant. Quant toutes les paires ont été trouvées le classement des joueurs et leurs scores s'affichent.
Quand vous serez devenu imbattable à ce jeu vous pourrez toujours modifier le programme pour que l'Oric devienne votre adversaire, un adversaire avec une mémoire infaillible...

```
 1 POKE618,10:CLS
 2 DATA5,25,5,13,5,13,6,25,5,45,5,25,10,30
 3 FORI=1TO14
 4 READA:NEXT
 5 DATA5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,3,20,4,5,20,
4,6,20,4
 6 DATA8,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,5,20,
4,8,20,4
 7 DATA5,20,4,3,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,1,20,4,3,20,4,5,20,4,6,20,4,
8,20,4
 8 DATA10,20,4,12,20,4,1,40,5,12,20,4,10,20,4,8,40,4,5,20,4,6,40,4,5,2
0,4,3,40,4
 9 DATA1,99,4
 10 FORI=1TO41:READA,B,C:NEXT
 1000 FORP=46592TO46599:READA:POKEP,A:NEXT
 1005 FORP=48035TO48039:POKEP,32:NEXT
 1010 FORP=46840TO46847:READA:POKEP,A:NEXT
 1020 FORP=46832TO46839:READA:POKEP,A:NEXT
 1025 PAPER0:INK7
 1030 FORP=46384TO46391:READA:POKEP,A:NEXT
 1035 SOUND4,200,0:PLAY0,7,4,3000
 1036 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN

 1037 PRINTCHR$(4)SPC(12)CHR$(27)"JM E M O R I C";CHR$(4):WAIT100
 1038 PAPER0:INK0
 1040 DATA0,54,62,62,28,8,0,0
 1050 DATA8,28,28,62,62,42,8,28
 1060 DATA8,28,8,42,63,42,8,28
 1070 DATA0,8,28,62,28,8,0,0
 1073 FORI=2TO11:INK(2*(INT(RND(1)*6+1))*(I/2-INT(I/2))):WAIT150
 1074 NEXT
 1075 CLS:PRINT:PRINT:PLAY0,0,0,0
 1080 PRINT"INDIQUEZ LA CARTE A RETOURNER"
 1090 PRINT:PRINT"EN INDIQUANT D'ABORD LA LIGNE"
 1095 PRINT:PRINT"PUIS LA COLONNE;"
 1100 PRINT:PRINT"PAR EXEMPLE:"
 1110 PRINT:PRINT:PRINT"                1C OU 5H"
 1120 PRINT:PRINT:PRINT
 1130 PRINT"NOMBRE DE JOUEURS ? ";
 1131 A$=KEY$:IFA$=""THENRN=RND(1):GOTO1131
 1132 JN=VAL(A$):PRINTJN
```

```
 1140 JO=JO+1:IFJO=JN+1THENJO=1
 1150 PRINT
 1160 DIML1$(30),L2$(30),L3$(30),C(60),PC(60),CC(60),CF(60),NO$(JN)
 1165 FORI=1TOJN:PRINT"NOM DU JOUEUR ";STR$(I);
 1166 INPUTNO$(I):IFLEN(NO$(I))<10THEN1168
 1167 PRINT:PRINT"MOINS DE 10 LETTRES S.V.P":GOTO1166
 1168 PRINT:NEXT
 1170 FORI=1TO30
 1180 READL1$(I),L2$(I),L3$(I)
 1190 NEXT
 1200 P=48122:CLS:LORES0
 1210 FORI=65TO74:POKEP,I:P=P+4:NEXT
 1220 P=48160
 1230 FORI=49TO54:POKEP,I:P=P+160:NEXTI
 1240 PRINT"              M E M O R I C"
 1270 P=48201
 1275 X$="'$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM[\]^
£!"
 1280 FORI=1TO6
 1412 FORJ=1TO10
 1295 X=X+1
 1310 Z=INT(RND(1)*(LEN (X$)-2)+2)
 1320 CF(X)=ASC(MID$(X$,Z,1))-35
 1340 X$=LEFT$(X$,Z-1)+RIGHT$(X$,LEN(X$)-Z)
 1430 POKEP-1,2
 1440 IFCF(X)>30THENCF(X)=CF(X)-30
 1450 POKEP,126:POKEP+1,126:POKEP+2,126
 1460 POKEP+39,2 :POKEP+40,126:POKEP+41,126:POKEP+42,126
 1470 POKEP+79,2 :POKEP+80,126:POKEP+81,126:POKEP+82,126
 1500 PC(X)=P:ZAP
 1510 P=P+4
 1520 NEXTJ
 1530 P=P+120
 1540 NEXTI
 1550 FORI=0TO5:POKE48324+I*160,2:NEXT
 1570 FORI=0TO12:PLOTI,0," ":NEXT:POKE48053,6:POKE48067,5
 1571 PLOT1,0,NO$(JO)
 1572 SC$=STR$(T(JO))
 1573 PLOTLEN(NO$(JO))+1,0,SC$
 1580 NA$="1ere CARTE":PLOT28,0,NA$
 1590 GETR$
 1600 IFVAL(R$)<1ORVAL(R$)>6THEN1590
 1610 GETS$
 1620 IFASC(S$)<65ORASC(S$)>74THEN1610
 1630 C1$=R$+S$:C$=C1$
 1640 GOSUB1920
 1670 IFCC(C1)=1THEN1590
 1680 GOSUB1980
 1690 U1=CF(C1):P1=PC(C1):W1=C1
 1700 NI$="2eme":PLOT28,0,NI$
 1710 GETR$
 1720 IFVAL(R$)<1ORVAL(R$)>6THEN1710
 1730 GETS$
 1740 IFASC(S$)<65ORASC(S$)>74THEN1730
 1750 C2$=R$+S$:C$=C2$
 1755 IFC1$=C2$THENGOTO1700
 1760 GOSUB1920
 1790 IFCC(C1)=1THEN1710
 1800 GOSUB1980
 1810 U2=CF(C1):P2=PC(C1):W2=C1
 1850 IFU1=U2THENGOSUB2120:IFTT<60THEN1890
 1860 IFTT=60THEN2340
 1865 GETZ$:IFZ$<>" "THEN1865
```

```
1870 GOSUB2240
1880 JO=JO+1:IFJO>JNTHENJO=1
1890 GOTO1570
1920 X1$=LEFT$(C$,1):X=VAL(X1$)
1930 Y1$=RIGHT$(C$,1):Y=ASC(Y1$)
1940 C1=(X-1)*10+Y-64
1950 RETURN
1980 GC=CF(C1)
1990 S$(1)=L1$(GC):S$(2)=L2$(GC):S$(3)=L3$(GC)
2000 P=PC(C1)
2001 SOUND4,100,0:PLAY0,7,6,200
2002 WAIT15:PLAY0,0,0,0
2010 FORI=1TO3
2020 A$=S$(I):W$=LEFT$(A$,2):A=VAL(W$)
2030 POKEP,A
2040 B$=MID$(A$,3,2):B=VAL(B$)
2050 POKEP+1,B
2060 C$=RIGHT$(A$,2):C=VAL(C$)
2065 PK=P+3
2066 IFPEEK(PK)<>2THENPK=PK+4:GOTO2066
2067 POKEPK,2
2068 IF(A=38ORA=64)OR(B=38ORB=64)OR(C=38ORC=64)THENPOKEP-1,1:GOTO2070
2069 POKEP-1,6
2070 POKEP+2,C
2080 P=P+40
2090 NEXT
2091 SOUND4,1000,0:PLAY0,7,2,30
2100 PLAY0,0,0,0:RETURN
2120 RESTORE
2121 P=P1:FORI=1TO7:READA,B:MUSIC1,3,A,0:PLAY7,0,1,1000:WAITB:NEXT:PL
AY0,0,0,0
2130 FORI=1TO2:FORJ=1TO3
2140 POKEP-1,4:POKEP,96:POKEP+1,96:POKEP+2,96
2141 PK=P+3
2142 IFPEEK(PK)<>2THENPK=PK+4:GOTO2142
2143 POKEPK,2
2150 P=P+40:NEXT
2170 P=P2
2180 TT=TT+1
2190 NEXT
2195 PING
2200 T(JO)=T(JO)+1:CC(W1)=1:CC(W2)=1
2210 RETURN
2240 P=P1
2250 FORI=1TO2
2260 POKEP-1,2:POKEP,126:POKEP+1,126:POKEP+2,126
2270 POKEP+39,2:POKEP+40,126:POKEP+41,126 :POKEP+42,126
2280 POKEP+79,2:POKEP+80,126:POKEP+81,126 :POKEP+82,126
2290 P=P2
2300 NEXT
2305 PING
2310 RETURN
2340 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2341 FORI=JNTO1STEP-1
2342 FORJ=1TOI-1
2343 IFT(J+1)<T(J)THEN2346
2344 II=T(J):T(J)=T(J+1):T(J+1)=II
2345 II$=NO$(J):NO$(J)=NO$(J+1):NO$(J+1)=II$
2346 NEXT:NEXT
2350 FORI=1TOJN
2360 PRINTNO$(I);" " ;"A ";T(I);"PAIRES":PRINT:PRINT
2380 NEXT
2381 FORI=1TO41:READA,B,C:MUSIC1,C,A,15:MUSIC2,C-1,A,10
```

```
2382 MUSIC3,C-2,A, 7:PLAY7,0,1,500
2383 WAITB:NEXT
2384 PLAY0,0,0,0
2390 END
2420 DATA323232,326432,323232
2430 DATA32323!,323832,323232
2440 DATA323232,329532,323232
2450 DATA323232,329432,323232
2460 DATA326432,323232,326432
2470 DATA323832,323232,323832
2480 DATA329532,323232,329532
2490 DATA329432,323232,329432
2500 DATA643232,326432,323264
2510 DATA383232,323832,323238
2520 DATA953232,329532,323295
2530 DATA943232,329432,323294
2540 DATA643264,323232,643264
2550 DATA383238,323232,383238
2560 DATA953295,323232,953295
2570 DATA943294,323232,943294
2580 DATA943294,329432,943294
2590 DATA953295,329532,953295
2600 DATA643264,326432,643264
2610 DATA383238,323832,383238
2620 DATA643264,643264,643264
2630 DATA383238,383238,383238
2640 DATA953295,953295,953295
2650 DATA943294,943294,943294
2660 DATA643264,646464,643264
2670 DATA383238,383838,383238
2680 DATA953295,959595,953295
2690 DATA943294,949494,943294
2700 DATA646464,643264,646464
2710 DATA383838,383238,383838
```

MINITEXT

Ce programme transforme votre ORIC ATMOS 40 colonnes en un traitement de texte en 60 colonnes.
Il fonctionne avec un éditeur pleine page, ce qui vous permet de corriger vos textes à l'endroit de la page que vous désirez. Il permet aussi une correction ligne par ligne à la fin de chaque ligne.
Vous pourrez sauvegarder les textes créés sur cassette ou les éditer sur imprimante 80 colonnes.
A noter que si le programme permet le soulignement, ce dernier ne s'enregistrera pas et ne sortira pas sur l'imprimante.
Il est conseillé de faire "CALL 583" avant de lancer le programme.

```
10 CLS:PAPER0:INK1:PLOT15,10,"MINITEXT"
20 POKE48450,12:POKE618,2
33 DATA2,2,2,0,2
34 DATA5,5,0,0,0
35 DATA2,7,2,7,2
36 DATA2,7,6,3,7
37 DATA4,1,2,4,1
38 DATA6,6,2,5,7
39 DATA2,2,0,0,0
40 DATA2,4,4,4,2
41 DATA2,1,1,1,2
42 DATA0,5,2,5,0
43 DATA0,2,7,2,0
44 DATA0,0,0,2,4
45 DATA0,0,7,0,0
46 DATA0,0,0,2,0
47 DATA0,1,2,4,0
48 DATA2,5,5,5,2
49 DATA2,6,2,2,2
50 DATA2,5,1,2,7
51 DATA7,1,2,1,6
52 DATA1,2,5,7,1
53 DATA7,4,6,1,6
54 DATA3,4,7,5,2
55 DATA7,1,2,4,4
56 DATA2,5,2,5,2
57 DATA2,5,7,1,6
58 DATA0,2,0,2,0
59 DATA0,2,0,2,4
60 DATA1,2,4,2,1
61 DATA0,7,0,7,0
62 DATA4,2,1,2,4
63 DATA6,1,2,0,2
64 DATA2,5,7,4,2
65 DATA2,5,7,5,5
66 DATA6,5,6,5,6
67 DATA3,4,4,4,3
68 DATA6,5,5,5,6
69 DATA7,4,6,4,7
70 DATA7,4,6,4,4
71 DATA7,4,4,5,7
72 DATA5,5,7,5,5
73 DATA2,2,2,2,2
74 DATA1,1,1,1,6
75 DATA5,5,6,5,5
76 DATA4,4,4,4,7
77 DATA5,7,5,5,5
```

```
 78 DATA5,7,7,7,5
 79 DATA7,5,5,5,7
 80 DATA7,5,7,4,4
 81 DATA7,5,5,7,1
 82 DATA7,5,6,5,5
 83 DATA7,4,7,1,7
 84 DATA7,2,2,2,2
 85 DATA5,5,5,5,7
 86 DATA5,5,5,5,2
 87 DATA5,5,5,7,5
 88 DATA5,5,2,5,5
 89 DATA5,5,2,2,2
 90 DATA7,1,2,4,7
 91 DATA6,4,4,4,6
 92 DATA0,4,2,1,0
 93 DATA3,1,1,1,3
 94 DATA2,7,2,2,2
 100 FORI=33TO94:POKE46080+I*8,0
 110 FORJ=1TO5:READA:POKE46080+I*8+J,A:NEXT
 120 FORJ=6TO7:POKE46080+I*8+J,0:NEXT
 130 NEXT
 140 PAPER0:INK6:PRINT:PRINT"DESIREZ-VOUS LE MODE D'EMPLOI ?"
 145 GETD$:IFD$="O"THENGOSUB6000ELSEGOSUB6300
 149 HIRES:INK2:POKE618,2
 150 X=9:Y=0:DIME(55,26)
 151 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER..."
 152 FORI=0TO55:FORJ=0TO26:E(I,J)=32:NEXT:NEXT:CLS
 155 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,2
 159 IFO=0ANDA1=0THENGOSUB15000
 159 A$=KEY$:IFA$=""THEN155
 160 IFASC(A$)=19THENGOSUB20000
 161 IFASC(A$)=8ORASC(A$)=9THENGOSUB5000
 162 IFASC(A$)=27ANDO=1THENGOSUB1000:X=229:GOTO180
 163 IFASC(A$)=16THEN10000
 164 IFASC(A$)=64ANDY<182THENCURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0:Y=Y+7:X=9:GOTO15
5
 165 IFASC(A$)=35ANDY>7THENCURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0:Y=Y-7:X=9:GOTO155
 166 IFASC(A$)<32THEN159
 167 IFASC(A$)=127THENGOSUB700:GOTO155
 168 IFASC(A$)=255THENA$="'"
 169 E(INT((X-9)/4),INT(Y/7))=ASC(A$)
 170 CURSETX,Y,3:CHARASC(A$),0,1
 175 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0
 179 IFX>220THENPING
 180 X=X+4:IFX>230THENGOSUB500ELSEGOTO155
 185 IFX<230THENO=1:GOTO155
 190 X=9:Y=Y+7:O=0:CLS:IFY>182THEN10000
 200 IFWW=1THENX=229:CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,1:GOTO180
 210 GOTO155
 500 CLS:PRINT"CORRECT ?":WAIT100:GETR$:A1=0:CLS
 510 IFR$="O"THENRETURN
 520 PRINT:PRINT
 530 PRINT"POSITIONNEZ LE CURSEUR UN CARACTERE   APRES VOTRE ERREUR ,P
UIS RETURN"
 535 A1=0
 540 CURSETX-8,Y+4,3:CHAR45,0,1
 545 F=0
 550 GETF$:X1=X-8+F
 560 IFASC(F$)=8ANDX1>12THENF=F-4:GOTO575
 570 IFASC(F$)=9ANDX1<227THENF=F+4:GOTO575
 575 IF(X1>12)+(X1<227)<>-2THENCURSETX1,Y+4,3:CHAR45,0,0:GOTO550 ELSE5
90
 580 IFASC(F$)<>13THEN550
```

```
 585 CLS:GOTO620
 590 CURSETX1,Y+4,3:CHAR45,0,0
 600 CURSETX-8+F,Y+4,3:CHAR45,0,1
 610 GOTO580
 620 ER$="":FORI=INT(((X-8+F)-9)/4)TO55
 630 ER$=ER$+CHR$(E(I,INT(Y/7)))
 635 CURSETX-8+F+4*(I-INT(((X-8+F)-9)/4)),Y,3
 640 CHARE(I,INT(Y/7)),0,0
 650 NEXT
 584 X=X-8+F
 670 CLS:PRINT"EFFACEZ (DEL) OU CORRIGEZ VOTRE       ERREUR. ";
 680 PRINT"PUIS APPUYEZ SUR 'ESC'"
 690 A1=0:RETURN
 700 IFX<13THENRETURN
 710 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0
 720 X=X-4:CURSETX,Y,3:CHARE(INT((X-9)/4),INT(Y/7)),0,0
 730 RETURN
 1000 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0
 1002 IFX>X1THENER$=MID$(ER$,INT((X-X1)/4)+1)
 1005 H=0:Y$(H)="":FORI=1TOLEN(ER$)
 1010 IFASC(MID$(ER$,I,1))=32THENH=H+1:Y$(H)="":GOTO1030
 1020 Y$(H)=Y$(H)+MID$(ER$,I,1)
 1030 NEXT
 1040 H=0
 1050 REPEAT:FORI=1TOLEN(Y$(H))
 1060 IFY$(H)=""THEN1070ELSECURSETX,Y,3:CHARASC(MID$(Y$(H),I,1)),0,1
 1065 E(INT((X-9)/4),INT(Y/7))=ASC(MID$(Y$(H),I,1)):X=X+4
 1070 NEXT
 1080 H=H+1:CHAR32,0,1:E(INT((X-9)/4),INT(Y/7))=32:X=X+4
 1090 UNTILX+LEN(Y$(H))*4>230
 1100 RETURN
 5000 REM ***** CURSEUR *****
 5010 IFASC(A$)=8THENF=-8:GOTO5025
 5020 IFASC(A$)=9THENF=4
 5025 IF(X>12)+(X<227)<>-2THENRETURN
 5030 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0
 5040 CURSETX+F,Y+4,3:CHAR45,0,1
 5050 X=X+F:A$=CHR$(E(INT((X-9)/4),INT(Y/7)))
 5070 RETURN
 6000 REM ***** MODE D'EMPLOI *****
 6010 CLS:INK6
 6020 PRINT:PRINT:PRINT
 6030 PRINT"ce programme vous permet":PRINT
 6040 PRINT"   1- d'ecrire et de gerer une page de texte en 60 colonne
s.":PRINT
 6050 PRINT" il permet une correction ligne par   ligne,executable en
fin de";
 6060 PRINT" ligne (oricvous demande si la ligne est correcte)"
 6070 PRINT:PRINT"pour cela positionnez le curseur       1 caractere ap
res l'erreur,";
 6080 PRINT"puis       effacez ou corrigez votre erreur"
 6090 PRINT:PRINT:PRINT
 6100 PRINT" 2- vous pouvez souligner en utilisant    CTRL S"
 6110 GETA$:CLS
 6120 PRINT:PRINT:PRINT
 6130 PRINT"le programme possede un editeur pleine page,vous pouvez do
nc utiliser"
 6140 PRINT"<-- pour aller a gauche"
 6150 PRINT"--> pour aller a droite"
 6160 PRINT"shift 2 pour descendre"
 6170 PRINT"shift 3 pour remonter"
 6180 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 6190 PRINT"vous pourrez faire sortir vos pages   sur imprimante (le t
```

```
exte sera ";
 6200 PRINT"alors   marge automatiquement)
 6210 PRINT"ou les enregistrer sur cassette       (enregistrement auto
matique en";
 6230 PRINT" fin de page ou par ctrl p)"
 6240 GETA$:CLS
 6260 PRINT"vous pouvez aussi revoir des textes   deja enregistres (po
ur les impri";
 6270 PRINT"mer). il suffit pour cela de repondre par 2 a l'option s9i
vante"
 6280 GETA$:CLS
 6290 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 6300 PRINT"desirez-vous ":PRINT:PRINT
 6310 PRINT"     1- ecrire en 60 colonnes"
 6320 PRINT"     2- editer une page "
 6330 GETA$:IFA$="1"THENRETURN
 6340 HIRES:INK2:POKE618,2
 6350 CLEAR:DIME(55,26)
 6360 CLS
 6370 PRINT"positionnez votre cassette"
 6380 INPUT"quel est le nom de la page que vous   desirez lire ";P$
 6390 PRINT"appuyez sur une touche"
 6400 PRINT"puis lancez votre magneto"
 6410 GETA$
 6420 RECALL E,P$
 6430 X=9:Y=0
 6440 FORJ=0TO26:FORI=0TO55:CALL#FB14
 6450 CURSETX,Y,3:CHARE(I,J),0,1
 6460 X=X+4:NEXT:X=9:Y=Y+7:NEXT
 6470 CLS:PRINT"desirez-vous faire des modifications ?"
 6480 GETA$:IFA$="N"THEN10000
 6490 WW=1:X=229:Y=0
 6500 GOTO180
 6999 RETURN
 10000 PRINT:PRINT:PRINT"desirez-vous sortir votre texte       sur imp
rimante"
 10010 GETA$:IFA$="O"THEN10500
 10020 PRINT:PRINT:INPUT"quel nom desirez vous donner a cette  page";P
$
 10030 PRINT:PRINT:PRINT"preparez votre magneto,puis tapez          'r
eturn'"
 10040 GETA$:IFASC(A$)<>13THEN10040
 10050 STORE E,P$
 10060 GOTO10550
 10500 LPRINTCHR$(13):FORI=0TO26
 10510 FORJ=1TO12:LPRINT" ";:NEXT
 10520 FORK=0TO55:LPRINTCHR$(E(K,I));:NEXT
 10530 FORJ=1TO12:LPRINT" ";:NEXT
 10540 NEXT
 10550 CLS:PRINT"une autre page ?":GETA$:IFA$="N"THENEND
 10560 GOTO150
 15000 PRINT"SHIFT 2 PASSE LIGNE   SHIFT 3 REMONTE"
 15010 PRINT"CTRL P POUR FINIR   CTRL S SOULIGNE":A1=1:RETURN
 20000 CLS:PRINT"positionnez le curseur au debut du    trait   puis 'r
eturn'"
 20010 X3=X:WX=1
 20015 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,1
 20020 GETG$
 20030 IFASC(G$)=8ANDX>12THENF=-4:GOTO20070
 20040 IFASC(G$)=9ANDX<227THENF=4:GOTO20070
 20050 IFASC(G$)=13THENONWXGOTO20500,21000
 20060 GOTO20015
 20070 CURSETX,Y+4,3:CHAR45,0,0:X=X+F
```

```
 20080 GOTO20015
 20500 CLS:PRINT"positionnez le curseur a la fin du    trait   puis 'r
eturn'"
 20510 X4=X:WX=2:GOTO20015
 21000 X5=X:X=X3
 21010 CURSETX5+6,Y+7,3
 21020 DRAWX4-X5-4,0,1
 21030 CURSETX,Y,3:RETURN
```

MODULORIC

Ce programme est un chenillard programmable sur huit voies, c'est à dire qu'il consiste en un jeu de lumière utilisable en accompagnement de n'importe quelle musique.
Vous pouvez utiliser de 1 à 8 couleurs qui clignoteront tour à tour sur l'écran.
Vous pouvez aussi supprimer l'accompagnement sonore du programme en agissant sur les ordres SOUND et PLAY de la ligne 470.

```
80 DATA NOIR,ROUGE,VERT,JAUNE,BLEU,ROSE,BLEU CLAIR,BLANC
90 DATA60,60,180,60,120,150
100 POKE48028,1:DOKE18,48029:PRINT"MODULORIC"
110 CLS:PAPER0:INK2:DIMC(8):W=10
120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
130 PRINTSPC(12)CHR$(27)"C"CHR$(4)CHR$(27)"NMODULORIC"CHR$(4)
140 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" CE LOGICIEL EST UN CHENILLARD "
150 PRINT:PRINT" PROGRAMMABLE DE 1 A 8 VOIES"
160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Combien de couleurs desirez vous ";:INPUT NC
170 IF NC>8ORNC<1THEN160
180 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
190 FORI=0TO7:READA$:PRINTSPC(20-LEN(A$))A$,I:NEXT:PRINT:PRINT
200 FORI=1TONC
210 PRINT"  COULEUR ";I;:INPUTC(I):IFC(I)<0ORC(I)>7THEN210
220 NEXT
230 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
240 PRINT"UTILISEZ LES TOUCHES <- ET -> "
250 PRINT:PRINT"POUR REGLER LE TEMPO
260 GETA$
300 REM ***** DESSIN DES SPOTS *****
310 HIRES:PRINT"ATTENDEZ UN PEU":INK0
320 FORI=1TO3:READA,B
330 CURSETA,B,1:FORJ=45TO1STEP-1:CIRCLEJ,1:NEXT:NEXT
400 REM ***** CHENILLARD *****
405 PRINT:PRINT:PRINT
410 POKE618,10:REPEAT:FORI=1TONC
420 INKC(I):WAITW:INK0:WAITW
430 IFPEEK(#208)=56THEN470
440 IFPEEK(#208)=188THENW=W-1:GOTO460
450 IFPEEK(#208)=172THENW=W+1
460 IFW<=0THENW=1
470 SOUND2,300,15:PLAY0,1,0,500
500 NEXT:UNTILFALSE
```

MULTIPRECISION

Ce programme fournit le résultat exact du calcul de factorielles et de puissances même pour des nombres très grand. L'affichage du résultats est signalé par un EXPLODE car le temps de calcul peut être assez long. En effet, si le calcul de 200 ! ne prend "que" quatre minutes trente secondes, celui de 600 ! prend un peu plus de trois-quarts d'heure. Une fois lancé, le seul moyen d'arrêter ce programme est d'actionner la touche RESET car le clavier est désactivé pour améliorer la vitesse d'exécution.

```
 10 DOKE 18,48024:PRINT "MULTIPRECISION";CHR$(12)
 20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Voulez vous calculer :"
 30 PRINT:PRINT:PRINT "une Factorielle ?"
 40 PRINT:PRINT "une Puissance ?"
 50 GET A$:IF A$<>"P" AND A$<>"F" THEN PRINT"Repondez par l'initiale S
 V.P.":GOTO 50
 55 DIM A(5000)
 60 CLS:INPUT "X";X:IF A$="F" THEN A(0)=1:N=X:GOTO 70
 65 INPUT "Y";Y:A(0)=X:F=X:N=Y
 70 PRINT:PRINT "C'EST COTON!"
 80 PRINT:PRINT "UN MOMENT S.V.P."
 90 CALL #E76A
 100 FOR I=2 TO N:IF A$="F" THEN F=I
 110 FOR J=0 TO D:A(J)=A(J)*F:NEXT
 120 FOR J=0 TO D:R%=A(J)/1E6:A(J)=A(J)-R%*1E6:A(J+1)=A(J+1)+R%:NEXT
 130 D=D+SGN(R%)
 140 IF A(0)<>0 THEN 160
 150 FOR J=0 TO D:A(J)=A(J+1):NEXT:A(D)=0:D=D-1:Z=Z+6
 160 NEXT
 200 CLS:CALL #E93D:EXPLODE
 210 IF A$="P" THEN PRINT X;"^";Y;:GOTO 220
 215 PRINT X;"!";
 220 PRINT "=";
 230 PRINT STR$(A(D));
 240 FOR I=D-1 TO 0 STEP -1
 250 A$=MID$(STR$(A(I)),2):IF LEN(A$)=6 THEN 270
 260 REPEAT:A$="0"+A$:UNTIL LEN(A$)=6
 270 PRINT A$;
 280 IF PEEK(616)=25 THEN PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CONTINU
ER":GET A$:CLS
 290 NEXT
 300 PRINT" E ";Z
 310 PRINT "UN AUTRE CALCUL ?"
 320 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
 330 CALL 583
```

MUR DE BRIQUES

Ce programme est un classique mur de briques. Le listing en a été compacté pour des raisons de rapidité.

```
 10 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
 20 PAPER0:INK6:POKE618,10
 30 PRINTCHR$(4)SPC(9)CHR$(27)"NMUR DE BRIQUES"CHR$(4)
 40 PRINT:PRINT:PRINT
 50 PRINT"  Le jeu consiste a detruire le plus ":PRINT
 60 PRINT"   de briques avec les 10 balles qui":PRINT
 70 PRINT"   vous sont allouees au depart."
 80 PRINT:PRINT
 90 PRINT"  Les briques des 2 rangees":PRINT
 95 PRINT"  superieures valent double."
 96 PRINT:PRINTSPC(12)"BONNE CHANCE"
 99 GETA$
 100 POKE618,10:PAPER4
 140 GOSUB300:NB=0:KI=0:GOSUB710
 160 GOSUB1030:GOSUB1100
 190 IFTT=1THENTT=0:GOSUB1510
 200 IFNB<11THEN160
 210 GOSUB1670:CLS:IFA$="O"THEN140ELSECALL583
 300 CLS:U=0:PA=0:S=0:DI=0:PV=0:PO=0:BA=0:C=0:K=0:LORES1:INK6
 305 FORI=1TO3:PRINTCHR$(11):NEXT
 420 M=72:S=32:A=53:B=80:BA=36:SE=84:C=80
 500 D=#BC:G=#AC:SC=48082:LO=40:HO=26
 570 L1=LO-1:H1=HO-1:H2=HO-2:L2=LO-2
 600 PA=SC+(HO-4)*LO+INT(L1/2):P1=SC+(HO-4)*LO:P2=SC+(HO-3)*LO-6
 660 RETURN
 710 POKE48321,5:POKE48361,5:POKE48961,1:FORI=1TO4:POKE48035+I,32:NEXT
 720 FORJ=0TOL2-1:POKESC+J,B:POKESC+LO+L1-J-2,B:POKESC+H1*LO+J,B:NEXT
 780 FORJ=2TOH1:POKESC+J*LO,A:POKESC+(J-1)*LO+L1-2,A:NEXT
 830 FORJ=0TOLOSTEP2:POKESC+H1*LO+J,SE:POKESC+H1*LO+J-1,SE:NEXT
 870 PLOT0,0,"      POINTS":PLOT29,0,"BALLE :1"
 880 NB=1
 900 FORI=2TO3:FORJ=1TOL2-2:POKESC+LO*2+LO*I+J,M
 930 POKESC+LO*2+LO*(I+2)+L1-J-2,M:NEXTJ:NEXTI
 960 DI=LO:POKEPA+2,C:POKEPA+1,C:POKEPA,C
 1000 RETURN
 1030 CALL#E770:PO=SC+INT(HO/2)*LO+(LO/2)
 1040 SI=1
 1060 POKEPO,BA
 1070 RETURN
 1100 CALL#E93D:K=PEEK(#208):IFK=#BCORK=#ACTHENGOSUB1410:CALL#E770
 1130 U=PEEK(PO+DI):IFU=BORU=CTHENSI=-SI:GOTO1320
 1160 IFU<>M THEN1230
 1170 SI=-SI:POKE(PO+DI),S:DI=-DI:PING:IFPO>48360THENKI=KI+10ELSEKI=KI
+20
 1220 PLOT13,0,STR$(KI)
 1230 IFU<>AANDU<>MTHEN1260
 1250 DI=DI+((LO+DI)*2*(DI<0))-((LO-DI)*2*(DI>0)):GOTO1130
 1260 IFU=SETHENTT=1:GOTO1380
 1270 IFPEEK(PO)=BATHENPOKEPO,S
 1280 PO=PO+DI:POKEPO,BA:GOTO1100
```

```
1315 IFU=BTHEN1100
1320 RA=INT(RND(1)*5+2)/2:DI=(LO-2+RA)*SI:GOTO1100
1380 RETURN
1410 PV=PA:PA=PA+(K=G)*2-(K=D)*2:IFPA<P1+1THENPA=P1+1:PV=PA+2
1440 IFPA>P2THENPA=P2:PV=PA-2
1450 POKEPV+2,S:POKEPV+1,S:POKEPV,S:POKEPA,C:POKEPA+1,C:POKEPA+2,C
1480 RETURN
1510 POKEPO,S:POKEPO+DI,BA:NB=NB+1:IFNB<21THENPLOT35,0,STR$(NB)
1630 POKEPO+DI,SE
1640 RETURN
1670 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:CALL#E93D
1680 PRINT"   UNE AUTRE PARTIE ?":WAIT300:GETA$:RETURN
```

MUSIQUES

Ici vous est proposé un choix de sous-programmes musicaux qu'il vous est loisible d'incorporer à un quelconque autre programme (ORIC-TIME, par exemple !).

lettre à elise

```
 499 REM ***** LETTRE A ELISE *****
 500 FOR N=1 TO 178
 510 READ A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
 520 MUSIC1,A1,A2,A3:MUSIC2,A4,A5,A6
 530 PLAY3,0,0,100:WAITA7:PLAY0,0,0,0
 540 NEXT:RETURN
 550 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1
,15
 560 DATA 4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,
1,15
 570 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 580 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
 590 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 600 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 610 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 620 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 630 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,
1,15
 640 DATA 4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15
 650 DATA 2,10,12,1,1,1,15,3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1
,1,15
 660 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 670 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 680 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 690 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1
,15
 700 DATA 4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,
1,15
 710 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 720 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
 730 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 740 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 750 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 760 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 770 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,
1,15
 780 DATA 4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15
 790 DATA 2,10,12,1,1,1,15,3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1
,1,15
 800 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 810 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 820 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 830 DATA 3,12,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15
 840 DATA 4,5,12,2,1,12,15,4,5,12,2,8,12,15,4,5,12,3,1,12,15
```

```
 850 DATA 3,8,12,1,1,1,15,4,6,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15
 860 DATA 4,3,12,1,8,12,15,4,3,12,2,8,12,15,4,3,12,2,12,12,15
 870 DATA 3,6,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15
 880 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,4,1,12,2,10,12,15
 890 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15
 900 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,3,5,12,1,1,1,15
 910 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 920 DATA 4,5,12,1,1,1,15,5,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 930 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 940 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1
,15
 950 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,
1,15
 960 DATA4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,
1,1,1,15
 970 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
 980 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 990 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 1000 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 1010 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15
 1020 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1
,1,15
 1030 DATA 4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,5,12,15
 1040 DATA 3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
 1050 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
 1060 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
 1070 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
 1080 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,30
```

marche funèbre

```
10 FORI=1TO61:READA,B,C
20 IFA=8THEN40
30 MUSIC1,A,B,10:PLAY1,0,0,100
40 WAITC:PLAY0,0,0,0
50 NEXT
100 DATA3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,30
110 DATA3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,10 ,15
120 DATA3 ,8 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,10 ,15
130 DATA3 ,11 ,30 ,3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15
140 DATA3 ,9 ,15 ,8 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15
150 DATA3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,30 ,3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15
160 DATA4 ,1 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,9 ,15 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15
170 DATA3 ,9 ,15 ,3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,30 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15
180 DATA3 ,11 ,15 ,3 ,9 ,15 ,3 ,8 ,30 ,8 ,1 ,30 ,3 ,3 ,30
190 DATA3 ,8 ,60 ,3 ,8 ,30 ,3 ,6 ,60 ,3 ,6 ,30 ,3 ,5 ,60
200 DATA3 ,5 ,30 ,3 ,4 ,60 ,3 ,4 ,30 ,3 ,3 ,30 ,3 ,8 ,20
210 DATA3 ,11 ,30 ,3 ,10 ,30 ,3 ,7 ,30 ,3 ,3 ,30 ,3 ,7 ,60
220 DATA3 ,5 ,30 ,3
```

sonate

```
0 REM ***** SONATE 147 J-S BACH *****
10 FORI=1TO506STEP8:READA,B,C,D,E,F,G,H
20 MUSIC1,A,B,10:MUSIC2,C,D,10:MUSIC3,E,F,10:PLAYG,0,0,100:WAITH
30 NEXT:PLAY0,0,0,0:RETURN
100 DATA 1,8,1,1,1,1,1,12,1,8,3,8,1,1,3,12,1,8,3,10,1,1,3
110 DATA 12,3,3,3,8,3,12,7,12,2,8,4,3,1,1,3,12,2,8,3,7,4
120 DATA 1,7,12,2,5,3,8,4,1,7,12,2,5,4,5,1,1,3,12,2,5,3
130 DATA 10,4,3,7,12,3,8,3,12,4,3,7,12,1,12,4,8,1,1,3,12,1
140 DATA 12,3,10,4,7,7,12,2,5,3,12,4,8,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12
150 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,1,5,3,5,3,8,7,12,1,5,3,10,1,1
160 DATA 3,12,1,5,3,3,3,12,7,12,1,10,3,5,4,1,7,12,1,10,4,3
170 DATA 1,1,3,12,1,10,3,7,4,5,7,12,1,12,3,8,4,3,7,12,1,12
180 DATA 4,1,1,1,3,12,1,12,3,3,3,12,7,12,3,1,3,5,3,10,7,12
190 DATA 2,1,3,12,1,1,3,12,2,1,2,12,3,8,7,12,2,3,3,1,3,7,7,12
200 DATA 2,3,2,10,3,8,7,12,2,3,2,10,3,10,7,12,2,7,2,10,3
210 DATA 3,7,12,2,7,2,10,3,7,7,12,2,7,2,10,3,10,7,12,3,7,3
220 DATA 10,4,1,7,12,2,3,3,12,1,1,3,12,2,3,3,7,3,10,7,12,2
230 DATA 8,3,3,3,12,7,12,2,8,3,8,1,1,3,12,2,8,3,7,3,10,7,12
240 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12,2,5,3,7,4,1
250 DATA 7,12,3,5,3,8,4,1,7,12,2,1,4,5,1,1,3,12,2,1,3,10
260 DATA 4,3,7,12,3,8,3,12,4,3,7,12,1,12,4,8,1,1,3,12,1,12
270 DATA 3,10,4,7,7,12,2,5,3,12,4,8,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12
280 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,2,12,3,3,3,8,7,12,2,3,3,10,1,1,3
290 DATA 12,2,3,2,8,3,8,7,12,2,1,2,10,3,5,7,12,2,1,2,10,4
300 DATA 3,7,12,2,1,2,7,4,1,7,12,2,8,3,5,3,12,7,12,2,2,2
310 DATA 8,3,10,7,12,2,2,2,5,3,8,7,12,2,3,2,10,3,3,7,12,2
320 DATA 3,2,10,3,8,7,12,2,3,3,1,3,7,7,12,1,8,3,3,3,8,7,50
```

ya de la joie

```
 0 REM ***** Y A D'LA JOIE *****
 10 DATA5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,3,20,4,5,20
,4,6,20,4
 20 DATA8,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,5,20
,4,8,20,4
 30 DATA5,20,4,3,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,1,20,4,3,20,4,5,20,4,6,20,4
,8,20,4
 40 DATA10,20,4,12,20,4,1,40,5,12,20,4,10,20,4,8,40,4,5,20,4,6,40,4,5,
20,4,3,40
 50 DATA4,1,99,4
 100 FORI=1TO41:READA,B,C:MUSIC2,C,A,15
 110 PLAY2,0,1,500:WAITB:NEXT
 120 PLAY0,0,0,0
 130 RETURN
```

NOMBRES PREMIERS

Ce programme vous permet de déterminer rapidement si un nombre est premier, d'obtenir une liste de nombre premier ou encore de le décomposer en facteurs premiers. Le choix des options se fait par un menu. Le retour à ce menu se fait par pression de n'importe quelle touche dès que l'étude demandée est terminée. Le temps de traitement est évidemment proportionnel à la taille des nombres que vous étudiez et pour les options listes de nombres premiers et décomposition en facteurs premiers, attendez toujours l'affichage de FIN qui peut être assez long à venir pour certaines valeurs.

```
1 - NOMBRE PREMIERS OU PAS ?

    QUEL NOMBRE ? 137

    137 EST PREMIER

    QUEL NOMBRE ? 128

    128 EST COMPOSE


2 - LISTE DE PREMIERS

    DEPART ? 200

    FIN ? 300

    211    223    227    229    233

    239    241    251    257    263

    269    271    277    281    283

    293        FIN


3 - DECOMPOSITION EN FACTEURS PREMIERS

    QUEL NOMBRE ? 4498200

    2    2    2    3    3    3

    5    5    7    7    17
```

```
 1 DOKE 18,48021:PRINT " NOMBRES PREMIERS":CLS
 10 PRINT "VOULEZ VOUS :
 20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "SAVOIR SI UN NOMBRE EST PREMIER (1)
 30 PRINT:PRINT "UNE LISTE DE NOMBRES PREMIERS (2)"
 40 PRINT:PRINT "DECOMPOSER UN NOMBRE EN FACTEURS      PREMIERS (3)"
 45 PRINT:PRINT "FIN (F)"
 50 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ LA TOUCHE CORRESPONDANTE"
 55 PRINT:PRINT "LE RETOUR AU MENU EST AUTOMATIQUE PAR PRESSION D'UNE
TOUCHE
```

```
 60 GET CH$:CH=ASC(CH$)-48:IF CH=22 THEN CALL 583
 70 IF CH<1 OR CH>3 THEN 60
 80 CLS:ON CH GOTO 100,200,300
 100 INPUT "QUEL NOMBRE ";NO:PRINT
 110 GOSUB 1000
 120 PRINT NO;" EST ";:IF I>SQ THEN PRINT  "PREMIER" ELSE PRINT "COMPO
SE"
 130 GET A$:RUN
 200 INPUT "DEPART ";DE
 210 INPUT "FIN ";FI
 220 IF DE/2=INT(DE/2) THEN DE=DE+1
 230 FOR NO=DE TO FI STEP 2
 240 GOSUB 1000
 250 IF I>SQ THEN PRINT NO,
 270 NEXT
 280 PRINT:PRINT:PRINT "FIN":GET A$:RUN
 300 INPUT "QUEL NOMBRE ";NO:FA=3
 310 IF NO/2=INT(NO/2) THEN PRINT 2,:NO=NO/2:GOTO 310
 320 REPEAT
 330 IF NO/FA=INT(NO/FA) THEN PRINT FA,:NO=NO/FA:GOTO 330
 340 FA=FA+2
 350 UNTIL NO=1
 360 PRINT:PRINT:PRINT "FIN"
 370 GET A$:RUN
 1000 SQ=SQR(NO)
 1010 IF NO/2=INT(NO/2) THEN I=2:RETURN
 1020 FOR I=3 TO SQ STEP 2
 1030 IF NO/I<>INT(NO/I) THEN NEXT
 1040 RETURN
```

ORICRAN

Oricran vous permet de dessiner facilement sur votre écran de télévision en haute résolution. Le principe d'utilisation en est très simple : pour tracer une droite, on positionne deux points en déplaçant un curseur (représenté par un point) et l'Oric trace la ligne entre ces deux points. Pour le cercle, le premier point représente le centre et le deuxième, n'importe quel point appartenant au cercle. On peut aussi mixer du texte au dessin en positionnant le point-curseur en haut et à gauche de l'endroit où doit être affiché le caractère que l'on frappe au clavier.

```
 100 CLS:PAPER0:INK1:PRINT:PRINT:PRINT:DOKE48036,8224:DOKE48038,8224:P
OKE618,2
 110 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"N          O R I C R A N";CHR
$(4)
 120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"   Ce programme vous pe
rmet de"
 130 PRINT:PRINT"        1 - Tirer des traits"
 140 PRINT:PRINT"        2 - Tracer des cercles"
 150 PRINT:PRINT"        3 - Afficher des caracteres"
 160 PRINT:PRINT:PRINT"   En haute resolution graphique"
 170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"D";
 180 PRINTCHR$(27);"L        PRESSEZ UNE TOUCHE"
 190 GETA$
 200 HIRES:POKE618,10:P1=120:P2=100
 210 INPUT"    Couleur de fond ";CF
 220 IF(CF<0)+(CF>7)=TRUETHEN210
 230 INPUT"    Couleur de l'encre ";CE
 240 IF(CE<0)+(CE>7)=TRUETHEN230
 250 IFCE=CFTHEN210
 260 PAPERCF:INKCE
 270 REPEAT:CLS
 280 PRINT"1 - Droite":PRINT"2 - Cercle":PRINT"3 - Caractere";
 290 GETC$:C=ASC(C$)-48:IFC>0ANDC<4THENONCGOSUB1000,2000,3000
 300 UNTILC=-45:GOTO5000
 1000 REM    DROITE
 1010 CLS:PRINT"Positionnez le point de depart":PRINT:PRINT"de la droi
te , puis 'RETURN'";
 1020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000:D1=P1:D2=P2
 1030 CLS:PRINT"Positionnez le point d'arrivee":PRINT:PRINT"de la droi
te , puis 'RETURN'";
 1040 CURSETP1,P2,2:WAIT50:GOSUB4000
 1050 DRAWD1-P1,D2-P2,2
 1060 RETURN
 2000 REM    CERCLE
 2010 CLS:PRINT"Positionnez le centre du cercle"
 2020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000:C1=P1:C2=P2
 2030 CLS:PRINT"Positionnez un point du cercle"
 2040 CURSETP1,P2,2:WAIT50:GOSUB4000
 2050 CURSETC1,C2,0:CIRCLESQR((C1-P1)^2+(C2-P2)^2),1
 2060 RETURN
 3000 REM    CARACTERE
 3010 CLS:PRINT"Positionnez le coin superieur gauche":PRINT:PRINT"du c
aractere";
 3020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000
 3030 CURSETP1,P2,2
 3040 CLS:PRINT"Entrez le caractere":GETCA$
 3050 CHARASC(CA$),0,2
```

```
3060 RETURN
4000 REM     DEPLACEMENT
4010 CURSETP1,P2,2:P1=P1+X:P2=P2+Y:CURSETP1,P2,2
4020 X=0:Y=0:Z=PEEK(#208):IFZ=#AFTHENGETA$:RETURN
4030 IFZ=#ACTHENX=-1:GOTO4010
4040 IFZ=#BCTHENX=1:GOTO4010
4050 IFZ=#9CTHENY=-1:GOTO4010
4060 IFZ=#B4THENY=1:GOTO4010
4070 GOTO4020
5000 CLS:PRINT"VOULEZ VOUS SAUVEGARDER L'OEUVRE SUR"
5010 PRINT"CASSETTE (O/N) ?"
5020 GETA$:IFA$="N"THEN5090
5030 IFA$<>"O"THEN5020
5040 CLS:PRINT"PREPARER LE MAGNETO POUR LA SAUVEGARDE"
5050 PRINT"PUIS APPUYER SUR UNE TOUCHE.":GETA$
5060 CSAVE"",A40960,E49000 '
5070 CLS:PRINT"POUR LE RECHARGER FAITES CLOAD";CHR$(34);CHR$(34);
5080 PRINT" EN   MODE HIRES.":GETA$
5090 CLS:PRINTTAB(15);"AU REVOIR":WAIT300:END
```

ORIC-TIME

Réveillez-vous en musique, emportez votre Oric avec vous pour chronométrer votre jogging matinal, ou encore allez vous faire cuire un œuf, ce programme vous dira quand il est cuit !

```
10 DOKE18,48029:PRINT"ORIC-TIME":POKE48028,6
100 CLS:PAPER0:INK2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:POKE618,2
110 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NORIC-TIME"CHR$(4)
120 PRINT:PRINT:PRINT
130 PRINT"          1-     MENU":PRINT
140 PRINT"          2-     REVEIL":PRINT
150 PRINT"          3-     TIMING":PRINT
160 PRINT"          4-     TELECOMMANDE":PRINT
170 PRINT"          5-     CUISINE":PRINT
175 PRINT"          6-     FIN"
180 GETA$:O=VAL(A$)
190 ONOGOSUB100,900,950,1000,2000,200:GOSUB100
200 CALL583
500 REM    ***** TIMER *****
510 T=INT(DT/60000):TP=DT-60000*T
520 IFT=0THEN560
530 FORI=1TO2*T
540 WAIT60000
550 NEXT
560 WAITTP*2
570 RETURN
900 REM    ***** REVEIL *****
910 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
920 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NREVEIL"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
930 GOTO 1010
950 REM    ***** TIMING *****
960 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
970 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NTIMING"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
980 GOTO 1010
1000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
1005 PRINTCHR$(4)SPC(12)CHR$(27)"NTELECOMMANDE"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
1010 PRINT"Quelle heure est-il s.v.p":PRINT:PRINT"(heures puis minutes)"
1020 PRINT:INPUT"      ";H:PRINTCHR$(11);"      "H"HEURES";
1030 INPUT" ";M
1040 PRINT:PRINT" Matin ou soir ?";:GETR$:PRINTSPC(3)R$
1050 PRINT:PRINT"     MERCI":PRINT
1060 PRINT"Quand dois-je sonner":PRINT
1070 INPUT"      ";H1:PRINTCHR$(11);"      "H1"HEURES";
1080 INPUT" ";M1
1090 PRINT:PRINT" Matin ou soir ?";:GETR1$:PRINTSPC(3)R1$
1100 PRINT:PRINT"        C'EST PARTI"
1110 DT=(H1*60+M1-H*60-M)*3000
1120 IFR1$<>R$THENDT=DT+2160000
1130 GOSUB500:ONO-1GOSUB3000,4000,5000:RETURN
2000 REM ***** CUISINE *****
2010 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
2020 PRINTCHR$(4)SPC(12)CHR$(27)"NCUISINE"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
2030 PRINT"Quel est le temps de cuisson ?":PRINT
2040 PRINT"(En minutes)"
```

```
2050 INPUT"            ";C:PRINTCHR$(11)SPC(13)C" Minutes"
2060 DT=C*3000:PRINT:PRINT:PRINT
2070 PRINTSPC(10)" CA CUIT !!":PRINT:PRINTSPC(9)"BON APPETIT"
2080 GOSUB500:MUSIC1,3,4,15:RETURN
3000 MUSIC1,3,4,15:RETURN
4000 MUSIC1,3,4,15:RETURN
5000 POKE#302,7:RETURN
```

LE PENDU

Le jeu du pendu est tellement ancien et tellement répandu qu'il connait plus d'une variante, aussi ce programme vous proposera plusieurs options pour mieux s'adapter à vos habitudes et à votre goût. Il vous demandera d'abord s'il doit afficher la première et la dernière lettre du mot comme cela se pratique couramment. Si vous proposez plusieurs fois la même lettre et que celle-ci est fausse le programme vous comptera la faute à chaque fois, et si vous lui avez demandé d'afficher les lettres que vous avez déjà proposé vous serez encore moins pardonnable. La troisième question porte sur le niveau de difficulté : répondez seulement par l'initiale du niveau. Les niveaux moyen et difficile peuvent vous réserver de petite surprise. Le vocabulaire de base du programme n'est pas très étendu, pour le modifier il suffit de rajouter des lignes de DATA et de modifier la ligne 3000 en affectant à la variable F le nombre de mot facile, à la variable M le nombre de mot moyen et à la variable D le nombre de mot difficile.

```
 10 HIMEM #97FF:TEXT:RESTORE
 20 DOKE 18,48030:PRINT "LE PENDU"
 50 FORI=1TO11:READA,B:NEXT
 90 DATA5,20,1,10,5,10,8,20,6,20,3,20,5,20,1,20
 95 DATA1,60,1,20,6,60
 100 REM MOTS FACILES----------------
 101 DATA RASSEMBLEMENT,COLLEGE,PASSER
 102 DATA POMME,APPETIT,VACANCE,BOUILLON
 103 DATA VACANCE,DIFFICILE,BALLON
 400 REM MOTS MOYENS-----------------
 401 DATA DICTIONNAIRE,OMBRE,FACTURE
 402 DATA AQUARELLE,MANOIR,LANDE,COFFRE
 403 DATA MARCHAND,PHYSIQUE,CAFETIERE
 700 REM MOTS DIFFICILE--------------
 701 DATA ILLEGITIMITE,MORTIFIANT,MOTUS
 702 DATA ORNITHOLOGIE,ARTEFACT,SONAR
 703 DATA RETRACTIF,SYNCHRONE,LITOTE
 900 DATA3,5,26,3,5,13,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,3,52,2,12,
26
 901 DATA3,1,13,3,3,26,3,3,26,3,3,26,3,5,26,3,3,26,3,1,52,2,10,26,2,12
,13
 902 DATA3,1,26,3,1,26,3,1,26,2,10,26,3,1,26,2,12,52,2,12,26,2,12,26,2
,10,26
 903 DATA2,8,26,3,5,65
 904 DATA3,5,26,3,5,13,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,3,52,2,12,
26
 905 DATA3,1,13,3,3,26,3,3,26,3,3,26,3,5,26,3,3,26,3,1,52,2,10,26,2,12
,13
 906 DATA3,1,26,3,1,26,3,1,26,2,10,26,3,1,26,2,12,52,2,12,26,2,12,26,2
,10,26
 907 DATA2,8,26,2,10,70
 910 DATA2,6,60,3,3,90,3,3,30,3,3,60,2,11,60,3,1,120,3,1,60,2,10,60,2,
11,90
 911 DATA2,11,30,2,11,60,2,8,60,2,10,120,2,10,60,2,3,60,2,8,60,2,3,60,
2,8,120
 990 FOR I=0 TO 6:POKE 46592+I,0:NEXT:POKE 46599,30
 1000 INK 1:PAPER 0:CLEAR:POKE 618,2
 1010 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 1020 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N                LE PENDU";CHR$(4)
 1030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Je vais vous poser quelques questions po
ur vous rendre le jeu";
 1040 PRINT" le plus        agreable possible:"
 1050 PRINT:PRINT
 1060 PRINT"Dois-je afficher la premiere et la derniere lettre du mot
(O/N) ?"
```

```
 1070 IN$=KEY$:IF IN$="" THEN A=RND(1):GOTO 1070
 1075 IF IN$<>"O" AND IN$<>"N" THEN 1070
 1080 PLOT 29,15,IN$:PRINT:PRINT
 1090 PRINT"Dois-je afficher les lettres que vous avez deja demandees
(O/N) ?"
 1100 GET RA$:IF RA$<>"O" AND RA$<>"N" THEN1100
 1110 PLOT 29,19,RA$:PRINT:PRINT:PRINT"Quel niveau :"
 1120 PRINT,"Facile ?"
 1130 PRINT,"Moyen  ?"
 1140 PRINT,"Difficile ?"
 1150 GET NI$:IF NI$<>"F" AND NI$<>"M"  AND NI$<>"D" THEN 1150
 2000 HIRES:POKE 618,2:INK 0:PAPER 2
 2010 CURSET 20,180,3
 2020 DRAW 60,0,1:DRAW 0,8,1:DRAW -60,0,1:DRAW 0,-8,1
 2030 CURSET 46,30,3:DRAW 0,150,1:CURMOV 8,0,3:DRAW 0,-142,1
 2040 DRAW 70,0,1:DRAW 0,-8,1:DRAW -78,0,1
 2050 CURSET 76,38,3:DRAW -22,22,1:CURMOV 0,8,3:DRAW 29,-29,1
 2060 CURSET 100,38,3:DRAW 0,15,1:CURMOV 1,1,3:DRAW 0,-15,1
 3000 F=10:M=10:D=9:REM NOMBRE DE MOT PAR CATEGORIE
 3010 CURSET 15,0,3:A$="LE MOT:"
 3020 FOR I=1 TO 7
 3030 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 3040 CURMOV 10,0,3:NEXT
 3050 MO=-F*(NI$="F")-M*(NI$="M")-D*(NI$="D")
 3060 MI=1-F*(NI$<>"F" AND RND(1)<0.8)-M*(NI$="D" AND RND(1)<.8)
 3070 FOR I=1 TO RND(1)*MO+MI+22
 3080 READ MO$
 3090 NEXT
 3100 LM=LEN(MO$)
 3110 FOR I=1 TO LM
 3120 MC$=MC$+"§"
 3130 NEXT
 3140 IF IN$="N" THEN 3160
 3150 MC$=LEFT$(MO$,1)+MID$(MC$,2,LM-2)+RIGHT$(MO$,1)
 3160 CURSET 46,14,3
 3170 FOR I=1 TO LM
 3180 CHAR ASC(MID$(MC$,I,1)),0,1
 3190 CURMOV 7,0,3:NEXT
 3200 CURSET 170,90,3:A$="MAXI:"
 3210 FOR I=1 TO 5
 3220 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 3230 CURMOV 8,0,3:NEXT
 3240 CURSET 190,110,3
 3250 CHAR 57,0,1
 3260 CURSET 170,130,3:A$="FAUTES"
 3270 FOR I=1 TO 6
 3280 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 3290 CURMOV 8,0,3:NEXT
 3300 IF RA$="N" THEN 4000
 3310 CURSET 15,192,3:A$="PROPOSEE  :"
 3320 FOR I=1 TO 11
 3330 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 3340 CURMOV 7,0,3:NEXT
 4000 REPEAT:NL=NL+1
 4010 CLS:INPUT "UNE LETTRE ";L$
 4020 L$=LEFT$(L$,1):IF ASC(L$)<65 OR ASC(L$)>90 THEN 4010
 4022 IF RA$="N" THEN 4030
 4025 CURSET 83+9*NL,192,3:CHAR ASC(L$),0,1
 4028 IF NL=2 THEN CURSET 71,192,3:CHAR 83,0,1
 4030 B=0:FOR I=1-(IN$="O") TO LM+(IN$="O")
 4040 IF L$<>MID$(MO$,I,1) THEN 4090
 4050 CURSET 39+7*I,13,3
 4060 CHAR ASC(MID$(MO$,I,1)),0,1
```

```
 4070 MC$=LEFT$(MC$,I-1)+MID$(MO$,I,1)+RIGHT$(MC$,LM-I)
 4080 B=1
 4090 NEXT
 4100 IF B<>1 THEN GOSUB 5000:GOTO 4200
 4110 RESTORE
 4111 FORI=1TO8:READA,B:MUSIC1,4,A,15:WAITB:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,0,0
 4200 UNTIL MO$=MC$
 4305 PRINT CHR$(12)
 4310 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N              C'EST GAGNE !";CHR$(4)
 4315 RESTORE:WAIT100:FORI=1TO11:READA,B:NEXT:FORI=1TOF+M+D:READA$:NEX
T
 4316 FORI=1TO58:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,
0,0
 4320 GOTO 5080
 5000 PE=PE+1:CURSET 182,110,3:FILL 8,3,64
 5010 CURSET 190,110,3:CHAR 57-PE,0,1
 5020 IF PE=8 THEN CURSET 210,130,3:FILL 8,1,64
 5025 RESTORE:FORI=1TO8:READA,B:NEXT
 5026 FORI=1TO3:READA,B:MUSIC1,2,A,15:WAITB:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,0,0
 5030 PRINT"DESOLE..."
 5050 ON PE GOSUB 6000,5900,5800,5700,5600,5500,5400,5300,5200,5100
 5060 IF PE<10 THEN RETURN
 5065 RESTORE:FORI=1TO11:READA,B:NEXT
 5066 FORI=1TOF+M+D:READA$:NEXT:FORI=1TO58:READA,B,C:NEXT
 5067 FORI=1TO16:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,
0,0
 5068 WAIT99:FORI=1TO2:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT:S
OUND1,0,0
 5070 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N PERDU :    ";MO$;CHR$(4)
 5080 WAIT 400:CLS:PRINT "Voulez vous rejouer ?"
 5090 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
 5095 CALL 583
 5100 CURSET 119,153,1
 5110 DRAW 10,5,1:DRAW 0,3,1:DRAW -22,0,1:DRAW 0,-10,1
 5120 RETURN
 5200 CURSET 83,153,3
 5210 DRAW -10,5,1:DRAW 0,3,1:DRAW 22,0,1:DRAW 0,-10,1
 5300 CURSET 112,113,3
 5310 DRAW 7,40,1:DRAW -13,0,1:DRAW -5,-40,1
 5320 :RETURN
 5400 CURSET 90,113,3
 5410 DRAW -7,40,1:DRAW 13,0,1:DRAW 5,-40,1
 5420 RETURN
 5500 CURSET 130,113,3
 5510 DRAW -3,10,1:DRAW -6,0,1:DRAW 0,-10,1
 5520 RETURN
 5600 CURSET 72,113,3
 5610 DRAW 3,10,1:DRAW 6,0,1:DRAW 0,-10,1
 5620 RETURN
 5700 CURSET 112,73,3
 5710 DRAW 18,40,1:DRAW -8,0,1:DRAW -10,-30,1
 5720 RETURN
 5800 CURSET 90,73,3
 5810 DRAW -18,40,1:DRAW8,0,1:DRAW 10,-30,1
 5820 RETURN
 5830 DRAW -7,0,1:DRAW 0,-4,1
 5840 RETURN
 5900 CURSET 97,69,3
 5910 DRAW 0,4,1:DRAW -7,0,1:DRAWO,40,1
 5920 DRAW 22,0,1:DRAW 0,-40,1
 5930 DRAW -7,0,1:DRAW 0,-4,1
 5940 RETURN
 6000 CURSET 101,63,3:CIRCLE 9,1          6010 RETURN
```

PETITS CHEVAUX

Ce programme fournit la piste de jeu et les dés de ce célèbre jeu qui a bercé notre enfance et qui enchantera encore vos enfants. Il déplace les pions et contrôle toutes les phases du jeu en évitant les tricheries et les litiges. Lancez le dé par RETURN et indiquez le cheval à déplacer en appuyant sur la touche correspondant à la lettre du cheval. Si l'on ne peut jouer aucun cheval ou si l'on désire passer, il suffit d'appuyer sur RETURN. Les chevaux peuvent sortir si le joueur tire un 6. Le programme demande alors si le joueur désire sortir un cheval, répondre alors par 0, ou s'il préfère en jouer un autre, presser alors toute autre touche. Le programme s'arrête dès que l'un des joueurs a fait parvenir ses 4 chevaux à leur but.

```
 10 REM *** PETITS CHEVAUX ***
 11 DATA46,177,178,179,180,181,182
 12 FORI=1TO7:READA:NEXT
 13 FORI=0TO7:READA:POKE46080+8*100+I,A:NEXT
 15 DIMPL(25)
 20 DOKE18,48031:POKE618,2:PRINT"CHEVAUX":POKE48030,4:CLS:PAPER0:INK2
 80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 90 INPUT"NOMBRE DE JOUEURS ";NB
 92 IF(NB<1)+(NB>4)<>0THEN90
 95 PRINT:FORI=1TONB:PRINT"NOM DU JOUEUR ";I;:INPUTN$(I):PRINT:NEXT
 100 CALL#E76A:CLS:LORES0:INK2
 120 DATA0,12,30,63,63,30,12,0
 140 FORI=1TONB:PLOT6,5+I*2,MID$(STR$(I),2)+" "+N$(I):NEXT
 150 FORI=0TO4:FORJ=1TO5:POKE48682+I*40+J,17:NEXT:NEXT
 160 FORI=0TO18:POKE48219+I,37:POKE48939+I,37:NEXT
 170 FORI=1TO17:POKE48219+I*40,37:POKE48237+I*40,37:NEXT
 180 DATA48260,48270,48660,48670
 190 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO6:FORK=0TO6:POKEA+J*40+K,127:NEXT:NEXT:NE
XT
 200 DATA48540,48620,48629,48549
 210 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO7:POKEA+J,46:NEXT:NEXT
 220 DATA48267,48269,48627,48629
 230 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO7:POKEA+J*40,46:NEXT:NEXT
 240 RESTORE:FORI=0TO6:READA:POKE48268+I*40,A:NEXT:RESTORE
 250 FORI=0TO6:READA:POKE48580+I,A:NEXT:RESTORE
 260 FORI=0TO6:READA:POKE48596-I,A:NEXT:RESTORE
 270 FORI=0TO6:READA:POKE48908-I*40,A:NEXT:POKE48588,42
 280 FORI=1TO20:READA:NEXT:FORI=1TO4:READA:POKEA,68:NEXT
 290 DATA48500,48906,48676,48270
 300 DATA301,304,381,384,311,314,391,394,701,704,781,784,711,714,791,7
94
 310 DIMX(16):FORI=1TO16:READA:X(I)=A:NEXT
 320 FORI=0TO3:FORJ=1TO4:POKE48000+X(I*4+J),68+I*4+J:NEXT:NEXT:CALL#E9
3D
 325 DOKE18,48031:PRINT"CH":POKE48030,4
 330 FORI=1TO4:C(I)=4:NEXT
 333 D(1)=48540:D(2)=48269:D(3)=48907:D(4)=48636
 335 DIM CH(4,4),DI(4,4)
 337 FOR I=1 TO 4:DI(1,I)=1:DI(2,I)=40:DI(3,I)=-40:DI(4,I)=-1:NEXT
 338 A(1)=48580:A(2)=48268:A(3)=48908:A(4)=48596
 340 REPEAT
 350 FORJO=1TONB:POKE48243+JO*80,12:POKE48248+JO*80+LEN(N$(JO)),8
 370 PLOT6,1,12:PLOT7,1,1:PLOT8,1,"LANCEZ LE DE (RETURN)"
 375 FORI=0TO4:FORJ=1TO5:POKE48682+I*40+J,17:NEXT:NEXT
 380 GETA$:IFASC(A$)=13THENFORI=1TO25:PL(I)=1120:NEXT:GOSUB4000ELSE380
 390 IF DE<>6 OR C(JO)<1 OR PEEK(D(JO))<>46 THEN 500
 400 FORI=1TO6:MUSIC1,3,I,10:WAIT5:NEXT:SOUND1,0,0
```

```
 410 PLOT6,1,"                              "
 420 PLOT8,1,"UN AUTRE CHEVAL ? "
 430 GETR$:IFR$<>"O"THEN500
 440 POKE 48000+X(4*JO-C(JO)+1),127:POKE D(JO),69+4*JO-C(JO):C(JO)=C(J
O)-1
 450 CH(JO,4-C(JO))=D(JO)
 460 GOTO530
 500 PLOT8,1,"                              "
 510 PLOT8,1,"QUEL CHEVAL ?"
 520 GETC$:IF ASC(C$)<>13 THEN GOSUB 5000
 530 POKE48243+JO*80,32:NEXT
 540 UNTILFALSE
 4000 DE=INT(6*RND(1)+1):GOSUB4000+DE*10:FORI=1TO25:POKEPL(I)+48000,10
0:NEXT
 4005 RETURN
 4010 PL(13)=765:RETURN
 4020 PL(7)=724:PL(19)=806:RETURN
 4030 PL(7)=724:PL(13)=765:PL(19)=806:RETURN
 4040 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:RETURN
 4050 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:PL(13)=765:RETURN
 4060 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:PL(12)=764:PL(14)=766:
RETURN
 5000 CH=ASC(C$)-4*JO-64:EC=46:IF CH<1 OR CH>4 THEN POP:GOTO 520
 5010 A=CH(JO,CH):B=A:DC=DI(JO,CH)
 5020 IF A<1 THEN POP:GOTO 520
 5030 IF A<7 THEN 6200
 5040 IF A=A(JO) THEN A=0:GOTO 6200
 5045 FOR DD=DE TO 1 STEP -1
 5050 POKE A,EC
 5060 A=A+DI(JO,CH):EC=PEEK(A)
 5080 IF EC=16 OR EC=37 OR EC=68 THEN 5100
 5090 POKE A,ASC(C$):IF A=A(JO) THEN CH(JO,CH)=A(JO):DD=DD-1:GOTO 6000
 5095 NEXT:GOTO 5200
 5100 REM
 5110 A=A-DI(JO,CH)
 5120 IF ABS(DI(JO,CH))=1 THEN DI(JO,CH)=40 ELSE DI(JO,CH)=1
 5130 IF PEEK(A+DI(JO,CH))=68 OR PEEK(A+DI(JO,CH))=127 THEN DI(JO,CH)=
-DI(JO,CH)
 5140 IF PEEK(A+DI(JO,CH))=16 OR PEEK(A+DI(JO,CH))=37 THEN DI(JO,CH)=-
DI(JO,CH)
 5150 GOTO 5060
 5200 IF EC=46 THEN CH(JO,CH)=A:RETURN
 5210 CH(JO,CH)=B:POKE CH(JO,CH),ASC(C$):POKE A,EC:DI(JO,CH)=DC:POP:GO
TO 520
 6000 DI=DI(JO,CH):IF ABS(DI)=40 THEN DI=-DI/40 ELSE DI=40*DI
 6010 DI(JO,CH)=DI:IF DD=0 AND EC=46 THEN RETURN
 6015 IF DD=0 THEN 5210
 6020 IF PEEK(A+DI*DD)<>176+DD THEN 5210
 6030 POKE A,EC:POKE A+DI*DD,ASC(C$)
 6040 CH(JO,CH)=DD:DI(JO,CH)=DI
 6050 IF DD=6 THEN 6250 ELSE RETURN
 6060 POKE A(JO)+(CH(JO,CH))*DI,ASC(C$)
 6070 IF CH(JO,CH)<>6 THEN RETURN
 6075 ZAP:WAIT 100:POKE A(JO)+6*DI,182
 6080 FOR I=1 TO 4
 6090 IF CH(JO,I)<>6 THEN RETURN
 6100 NEXT
 6110 PLOT 8,1,"VAINQUEUR :"+N$(JO)+"       "
 6120 PLOT 4,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
 6130 GET A$
 6140 IF A$="O" THEN RUN
 6150 CALL 583
 6200 IF A+DE>6 OR PEEK(A(JO)+DC*(A+DE))<177 THEN POP:GOTO 520
```

```
6210 IF A=0 THEN E=46 ELSE E=A+176
6215 POKE A(JO)+A*DC,E
6220 A=A+DE
6230 POKE A(JO)+A*DC,ASC(C$)
6235 CH(JO,CH)=A
6240 IF CH(JO,CH)<>6 THEN RETURN
6250 ZAP:WAIT 100:POKE A(JO)+6*DC,182
6260 FOR I=1 TO 4
6270 IF CH(JO,I)<>6 THEN RETURN
6280 NEXT
6290 PLOT 8,1,"VAINQUEUR :"+N$(JO)+"       "
6300 PLOT 4,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
6310 GET A$
6320 IF A$="O" THEN RUN
6330 CALL 583
```

PLUME ET POUSSIN

Pour les raisons expliquées dans le programme, le poussin doit absolument rattraper toutes les plumes qui tombent du haut de l'écran. Pour cela faites le se déplacer avec les flèches droite et gauche du clavier pour l'amener sous la plume. Vous avez droit à trois poussins par jeu. Un poussin qui rattrape trois plumes rapporte plus de points que trois poussins rattrapant chacun une plume.

```
 1 REM      LE POUSSIN ET LA PLUME
 10 POKE48027,1:DOKE18,48028:PRINT"LE POUSSIN":PAPER0:INK2:CLS:POKE480
81,4
 11 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  Ce jeu est une reflexion sur la vie.":PR
INT
 12 PRINT"Le poussin cherchant a attraper des":PRINT:POKE618,10
 13 PRINT"plumes n'est que le symbole de la":PRINT
 14 PRINT"lutte pour la vie a laquelle tout":PRINT
 15 PRINT"etre est confronte des sa naissance.":PRINT:PRINT
 16 PRINT"  Bon courage !!!"
 17 DOKE18,48083:PRINTCHR$(27);"LAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR JOUER"
 18 IFKEY$=""THENRN=RND(1):GOTO18
 20 DATA 3584,3871,771,769,0,14384,12344,0
 30 DATA 0,1795,16135,3,7682,15422,14396,32
 60 DATA 0,1795,775,0,7168,15422,12336,12320
 70 CALL#E76A
 100 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46376+I*2,A:NEXT
 110 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46832+I*2,A:NEXT
 140 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46808+I*2,A:NEXT
 190 POKE 618,10:CLS:PAPER 4:INK 2:POKE 48041,3:POKE 49081,3
 200 DOKE 48042,9765:DOKE 48044,9765:DOKE 48046,9765
 210 DOKE 49100,9765
 220 D=49101:PO=3:F=.5:A=-1
 235 H=INT(48048+31*RND(1)):SC=SC+1
 240 NO=RND(1)*4+1:REPEAT:DOKE H,24414:CALL#E93D:GOSUB 40000:CALL#E76A
 270 DOKE D+C,8224:D=D+A:IF (D<49083)+(D>49117)<>0 THEN D=D-2*A:GOTO 2
70
 280 IF A=1 THEN P=23643:GOTO 300
 290 P=9765
 300 DOKE D+A,P
 10000 F=F+SGN(F):NI=SGN(F):IFABS(F)>NO THENF=-.5*SGN(F)
 10002 IF RND(1)>.95 THEN GOSUB 30000
 10003 DOKE H,8224
 10004 H=H+NI+40
 10005 IF(H-INT(H/40)*40=2)+(H-INT(H/40)*40=39)=-1THENH=H-2*NI
 10006 UNTIL H>49080
 20000 IF (PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=0 THEN 2
0020
 20010 GOTO 235
 20020 H=H+1:IF (PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=0
THEN 20040
 20030 GOTO 235
 20040 H=H-2:IF(PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=0TH
EN20045
 20042 GOTO 235
 20045 PO=PO-1:SF=SF-2^(SC-1)*(SC<>0):SC=0
 20050 DOKE 48042+2*PO,8224
 20060 FOR J=1 TO 6:GOSUB 30000:NEXT
 20070 IF PO<>0 THEN 235
```

```
20090 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"         SCORE :",SF-3
20100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"            MERCI D'AVOIR JOUE"
20110 PRINT:PRINT:PRINT"         DESIREZ VOUS ESSAYER ENCORE ?"
20115 CALL#E93D:WAIT100:GETA$:GETA$:IFA$="O"THENRUN
20120 CALL583
30000 FOR I=30 TO 17 STEP -1:SOUND 1,I,15:NEXT:SOUND 1,0,0
30020 RETURN
40000 Z=PEEK(#208):C=A
40010 IF(Z=188)+(Z=172)=0THENRETURN
40020 IF Z=188 THEN A=1:RETURN
40030 IF Z=172 THEN A=-1:RETURN
```

POIDS IDEAL

Poids idéal ? Poids normal ? Les méthodes de calcul diffèrent et ne se ressemblent pas. Une chose est certaine, votre ORIC ne prendra jamais trop de poids !

```
 0 DOKE18,48033:PRINT"POIDS":POKE48032,1:POKE48031,12:GOTO100
 10 CLS:PAPER0:INK2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 20 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"N                M E N U";CHR$(4)
 30 POKE48281,3:PRINT:PRINT:PRINT
 40 PRINT"   CALCUL DU POIDS IDEAL (1)"
 50 PRINT:PRINT:PRINT"   CALCUL DU POIDS NORMAL (2)"
 60 PRINT:PRINT:PRINT"   CALCUL DES BESOINS CALORIQUES (3)"
 70 PRINT:PRINT:PRINT"   FIN (F)"
 80 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"3"ANDA$<>"F"THEN80
 90 RETURN
 100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PAPER0:INK2
 110 PRINT"   Bonjour , quel est votre prenom ?":PRINT:PRINT
 120 GETP$:PRINT"   ";P$;:POKE#20C,127
 130 GETA$:IFPEEK(#35)=13THEN140ELSEPRINTA$;:P$=P$+A$:GOTO130
 140 PRINT:PRINT:PRINT"   Quel est votre sexe, ";P$:PRINT
 150 POKE#20C,255:INPUT"   (M ou F) ";S$:PRINT
 160 PRINT"   Heureux de vous connaitre , ":PRINT:PRINT"    ";P$:PRINT
 170 INPUT" Qelle est votre taille (en CM) ";T
 180 PRINT:INPUT" Quel est votre poids (en Kgs ) ";P
 185 PRINT:INPUT" Quel est votre age ";A
 188 PRINT:PRINT"Avez vous une profession necessitant"
 189 PRINT:PRINT"une certaine force physique":GETFP$
 190 CLS:PRINT:PRINT:PRINT" A mon tour :"
 191 PRINT:PRINT"   Je suis Oric"
 192 PRINT:PRINT"   mon sexe reste indetermine"
 193 PRINT:PRINT"   mes mensurations sont 5.2/28/17.5"
 194 PRINT:PRINT"   et mon poids est de 1.1 kg"
 200 PRINT:PRINT:PRINT"   Voila ce que je vous propose :"
 210 POKE618,2:WAIT 600:GOSUB10
 220 IFA$="F"THENGOTO4000
 230 GOSUB1000*VAL(A$):GOSUB10:GOTO220
 1000 REM   POIDS IDEAL
 1010 IFT<=150ORT>185THEN1500
 1020 IFS$="F"THEN1040
 1030 WW=16
 1040 IFFP$="N"THEN1060
 1050 WW=WW+8
 1060 KT=INT((T-150)/5)+1:KP=KT+WW
 1070 RESTORE
 1080 DATA45,1800,47,1800,49,1800,52,2000,56,2000,59,2000,63,2200,66,2
200
 1090 DATA45,2100,47,2200,49,2200,52,2400,56,2400,59,2600,63,2600,66,2
600
 1100 DATA50,1800,54,1800,55,2000,58,2000,61,2200,64,2200,68,2400,71,2
400
 1110 DATA50,2200,54,2400,55,2400,58,2600,61,2600,64,2800,68,2800,71,3
000
 1120 FORI=1TOKP:READB,C:NEXT
 1125 IFA$="3"THEN3020
 1130 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
```

```
 1140 PRINT"    Votre poids ideal est de :"
 1150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          ";CHR$(4);CHR$(27);"N";STR$(B);
" Kgs"
 1160 PRINTCHR$(4):IFP-B<=0THEN1200
 1170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous pesez ";P-B;" Kgs de tr
op"
 1180 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
 1200 IFP-B>-5THEN1230
 1210 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous devriez peser ";B-P;" K
gs de plus !!"
 1220 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
 1230 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"BRAVO ,vous avez un poids pa
rfait"
 1240 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
 1500 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 1510 PRINT"Desole , je ne peux pas faire"
 1520 PRINT:PRINT"ce calcul dans votre cas"
 1530 WAIT300:GOSUB10:GOTO220
 2000 REM POIDS NORMAL
 2010 IFS$="M"THEN2040
 2020 PN=(T-100+A/10)*.8
 2030 GOTO2050
 2040 PN=(T-100+A/10)*.9
 2050 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 2060 PRINT"     Votre poids normal est de :"
 2070 PRINT:PRINT"          ";CHR$(4);CHR$(27);"N";INT(PN);" Kgs";CHR$
(4)
 2080 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 2090 PRINT"Alors ,";P$;", vous etes trop gros";
 2100 IFS$="F"THENPRINT"se  ?"ELSEPRINT"  ?"
 2110 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
 3000 REM BESOINS CALORIQUES
 3010 GOTO1000
 3020 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 3030 PRINT"    Vos besoins caloriques quotidiens"
 3040 PRINT:PRINT"sont de :";CHR$(4);CHR$(27);"N";STR$(C);CHR$(4);
 3045 PRINTCHR$(27);"Hcalories"
 3050 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
 4000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"             AU REVOIR":END
```

POKER

Un poker pour jouer comme on pouvait le faire il n'y a pas si longtemps dans les cafés. Conformément à la loi l'Oric ne vous donnera pas d'argent quel que soit le montant de vos gains, mais plus vous gagnez plus vous jouez longtemps.
Au début, l'ordinateur vous alloue un crédit de cent francs. Vous pouvez misez la somme que vous désirez du moment qu'elle est inférieure ou égale à votre capital. Une mise nulle est refusée. Après avoir misé et appuyez sur RETURN les cartes s'affichent à l'écran. Pour garder les cartes qui vous intéressent, il suffit d'appuyer sur les touches portant les numéros correspondants, le numéro s'arrête alors de clignoter. Pour rejeter une carte que vous avez gardé par erreur, il suffit de rappuyer sur la touche et le numéro se remet à clignoter. Une fois votre choix effectué appuyez sur la barre espace pour tirer les cartes complémentaires. L'ordinateur affiche ensuite "PERDU" ou "GAGNE" selon votre main. Si vous avez gagné, l'Oric vous propose le démoniaque "quitte ou double ?", il est prudent de tapez Q pour sauvegarder son gain mais si le démon du jeu vous a pris il ne vous reste plus qu'à appuyer sur D. L'Oric vous demande alors "PETITE OU GRANDE ?" : répondez par P si vous pensez que la prochaine carte tirée sera entre l'as et le six (inclus) ou G si vous la situer entre le huit et le roi.
Lorsque vous aurez tout perdu le jeu s'arrêtera automatiquement, sinon il vous redemandera de miser....

```
 1 POKE618,2:DOKE18,48033:PRINT"POKER":CLS:CALL#E76A:POKE48034,3
 2 FORI=1TO8:READW(I):NEXT
 9 DATA500,100,40,10,7,5,3,2
 10 DATA0,0,8,8,20,20,34,34
 11 DATA34,62,34,34,34,34,0,0
 12 DATA0,0,34,34,34,34,34,34
 13 DATA34,34,20,20,8,8,0,0
 14 DATA0,0,60,60,34,34,34,34
 15 DATA34,34,34,34,60,60,0,0
 16 DATA0,0,60,60,34,34,34,60
 17 DATA40,40,36,36,34,34,0,0
 18 DATA0,0,8,28,62,28,8,0
 19 DATA0,0,0,0,0,8,28,62
 20 DATA28,8,0,0,0,0,0,0
 21 DATA0,8,28,62,62,8,28,0
 22 DATA0,0,0,0,0,8,28,62
 23 DATA62,8,28,0,0,0,0,0
 24 DATA0,28,8,62,42,8,28,0
 25 DATA0,0,0,0,0,28,8,62
 26 DATA42,8,28,0,0,0,0,0
 27 DATA0,54,62,62,28,8,0,0
 28 DATA0,0,0,0,0,54,62,62
 29 DATA28,8,0,0,0,0,0,0
 30 DATAQUINTE ROYALE,QUINTE FLUSH,CARRE,FULL,COULEUR,SEQUENCE,BRELAN,
2PAIRES
 50 FORI=1TO20:FORJ=0TO7:READA:POKE46080+8*102+8*I+J,A:NEXT:NEXT
 90 LORES0:CA=100:DIMA(4,3)
 100 FORI=1TO8:READA$:PLOT20-LEN(A$),I,2:PLOT21-LEN(A$),I,A$:PLOT21,I,
6:NEXT
 110 FORK=0TO4
 120 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
 130 POKE48404+I*40+J+K*7,147
 140 NEXT:NEXT:NEXT
 150 POKE48723,12:PLOT21,17,"MISE ?          "
 160 PLOT19,19,"CREDIT : "+MID$(STR$(CA),2)
 165 CALL#E940
 170 MI$="":PL=0
 171 M$=KEY$:IFM$=""THEN A=RND(1):GOTO 171
 172 POKE48723,32:IFASC(M$)=13THENMI=INT(ABS(VAL(MI$))):GOTO176
```

```
 173 IFASC(M$)=127THEN178
 174 MI$=MI$+M$
 175 PLOT26,17,MI$+"           ":GOTO171
 176 IFMI>CAORMI<1THEN150 ELSE CA=CA-MI:PLOT 28,19,MID$(STR$(CA),2)+"
      "
 177 CALL#E76A:GOTO180
 178 LE=LEN(MI$)-1:IFLE=0THEN150ELSEMI$=MID$(MI$,1,LE):GOTO175
 180 FORI=1TO8:PLOT22,I,MID$(STR$(W(I)*MI),2)+"          ":NEXT
 190 O=1:FORI=1TO5:B(I)=0:NEXT:GOTO1000
 200 FORI=1TO5:PLOT7*I,16,MID$(STR$(I),2):NEXT
 210 POKE48682,1:FORI=0TO4:POKE48683+7*I,12:POKE48688+7*I,8:NEXT
 220 C=0:CALL#E940
 230 C$=KEY$:IFC$=""THEN230
 240 IFASC(C$)=32THEN300
 243 IF ASC(C$)<49 OR ASC(C$)>53 THEN 230
 245 IFB(VAL(C$))=1THENC=C-1:POKE48676+7*VAL(C$),12:B(VAL(C$))=0:GOTO2
30
 250 C=C+1:B(VAL(C$))=1:POKE48676+7*VAL(C$),8
 260 IFC=5THENPOKE48682,0:CALL#E76A:GOTO400
 270 GOTO230
 300 POKE48682,0:CALL#E76A
 310 O=2:GOTO1000
 400 GOSUB 3000:IF CA>0 THEN 110
 410 CALL #E940:END
 1000 REMAFFICHAGE DES CARTES
 1010 FORK=1TO5
 1020 IF B(K)=1 THEN 1500
 1040 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:A(I,J)=23:NEXT:NEXT
 1060 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
 1070 POKE48404+I*40+J+(K-1)*7,147
 1080 NEXT:NEXT
 1085 NC=0
 1090 V=INT(RND(1)*13+1):V1=INT(RND(1)*4)
 1091 IF K<>1 THEN 1094 ELSE  V(1)=V:V1(1)=V1
 1092 FOR I=2 TO 5:IF V(I)=V AND V1(I)=V1 THEN 1090
 1093 NEXT:GOTO 1100
 1094 V(K)=V:V1(K)=V1:FOR I=1 TO 5:IF V(I)=V AND V1(I)=V1 AND I<>K THE
N 1090
 1095 NEXT
 1100 GOSUB2000+10*V
 1110 CO=110+3*V1
 1112 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
 1113 POKE48404+I*40+(K-1)*7+J,23
 1114 NEXT:NEXT
 1115 CI=4:IFCO=110ORCO=119THENCI=1
 1120 FORI=1TO4
 1130 POKE48437+7*K+40*I,CI
 1140 NEXT
 1150 FORI=1TO4:FORJ=1TO3
 1160 IFA(I,J)>0ANDA(I,J)<4THENPOKE48438+I*40+J+7*K,CO+A(I,J):GOTO1180
 1165 IFA(I,J)=23THENPOKE48438+I*40+J+7*K,23:GOTO1180
 1170 POKE48438+I*40+J+7*K,111+A(I,J)
 1180 NEXT:NEXT
 1500 NEXT
 1510 ONOGOTO200,400
 2010 A(1,1)=1:A(2,2)=-8:A(3,2)=-7:A(4,3)=1:RETURN
 2020 A(2,1)=1:A(3,3)=1:RETURN
 2030 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:RETURN
 2040 A(1,1)=1:A(2,2)=2:A(3,2)=3:A(4,3)=1:RETURN
 2050 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
 2060 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,1)=2:A(3,1)=3:A(2,3)=2:A
(3,3)=3
 2061 RETURN
```

```
 2070 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,1)=2:A(3,1)=3:A(2,3)=2:A
(3,3)=3
 2071 A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
 2080 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1:A
(4,3)=1
 2081 RETURN
 2090 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1:A
(4,3)=1
 2091 A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
 2100 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1:A
(4,3)=1
 2101 A(1,2)=2:A(2,2)=3:A(3,2)=2:A(4,2)=3:RETURN
 2110 A(1,1)=1:A(2,2)=-6:A(3,2)=-5:A(4,3)=1:RETURN
 2120 A(1,1)=1:A(2,2)=-4:A(3,2)=-3:A(4,3)=1:RETURN
 2130 A(1,1)=1:A(2,2)=-2:A(3,2)=-1:A(4,3)=1:RETURN
 3000 FI=0
 3010 FOR I=2 TO 5
 3020 FOR J=1 TO I-1
 3030 IF V(I)=V(J) THEN FI=FI+1
 3040 NEXT:NEXT
 3050 IF FI=0 THEN 3100
 3060 IF FI<4 THEN FI=10-FI:GOTO 4000
 3070 IF FI=6 THEN FI=3
 3080 GOTO 4000
 3100 FOR I=2 TO 5
 3110 IF V1(I)<>V1(I-1) THEN 3200
 3120 NEXT
 3130 FI=5
 3200 FOR I=5 TO 1 STEP -1
 3210 FOR J=1 TO I-1
 3220 IF V(J+1)<V(J) THEN 3240
 3230 VV=V(J+1):V(J+1)=V(J):V(J)=VV
 3235 VV=V1(J+1):V1(J+1)=V1(J):V1(J)=VV
 3240 NEXT:NEXT
 3250 GOSUB 3400
 3260 IF V(5)<>1 THEN 4000
 3270 FOR I=5 TO 2 STEP -1:V(I)=V(I-1):NEXT:V(1)=14
 3290 GOSUB 3400
 3300 GOTO 3600
 3400 FOR I=2 TO 5
 3410 IF V(I-1)-V(I)<>1 THEN 3440
 3420 NEXT
 3430 IF FI=0 THEN FI=6 ELSE FI=2
 3435 POP:GOTO 3600
 3440 RETURN
 3600 IF V(1)=14 AND FI=2 THEN FI=1
 4000 CALL #E940
 4030 PLOT 3,FI,12
 4040 IF FI=0 OR FI=9 THEN FI$="P E R D U"ELSEFI$="G A G N E"
 4045 POKE48971,1:POKE49014,1
 4050 POKE48972,14:POKE49015,14:PLOT16,23,FI$:PLOT16,24,FI$
 4060 WAIT 300
 4070 IF FI=0 OR FI=9 THEN MI=0:GOTO 5000
 4072 MI=MI*W(FI)
 4075 PLOT 3,FI,8:PLOT 26,17,MID$(STR$(MI),2)
 4080 PLOT 11,26,12:PLOT 12,26,2:PLOT 13,26,"QUITTE OU DOUBLE ?"
 4085 POKE 48972,10:POKE 49015,10
 4090 GET L$:IF L$<>"D" AND L$<>"Q" THEN 4090
 4110 IF L$="Q" THEN DO=1:PLOT 12,26,0:GOTO 5000
 4120 PLOT 13,26,"PETITE OU GRANDE ?"
 4130 GET L$:IFL$<>"P"ANDL$<>"G"THEN4130
 4135 PLOT 13,26,"                    "
 4140 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:A(I,J)=23:NEXT:NEXT
```

```
 4150 CO=119:V=INT(RND(1)*13+1):GOSUB2000+10*V
 4160 PLOT 3,FI,32
 4170 PLOT11,26,"                          "
 4180 FORI=1TO6:FORJ=1TO5:POKE48843+I*40+J,23:NEXT:NEXT
 4190 FORI=1TO4:POKE48882+I*40,1:NEXT
 4200 FORI=1TO4:FORJ=1TO3
 4210 IFA(I,J)>0ANDA(I,J)<4THENPOKE48884+I*40+J,CO+A(I,J):GOTO4240
 4220 IFA(I,J)=23THENPOKE48884+I*40+J,23:GOTO4240
 4230 POKE48884+I*40+J,111+A(I,J)
 4240 NEXT:NEXT
 4250 IF (V<7 AND L$="P") OR (V>7 AND L$="G") THEN DO=2 ELSE DO=0
 4260 IF DO=2 THEN POKE 48972,14:POKE 49015,14 ELSE POKE 48972,0:POKE
49015,14
 5000 MI=MI*DO
 5005 IF DO=2 THEN WAIT 300:GOTO 4075
 5010 CA=CA+MI:IFMI=0THENPLOT 28,19,MID$(STR$(CA),2):GOTO5030
 5015 CALL#E76A
 5020 PLOT26,17,"       ":FORI=1TOMI:PLOT26,17,MID$(STR$(MI-I),2)+" "
 5022 SOUND1,5000,15
 5025 PLOT28,19,MID$(STR$(CA-MI+I),2)
 5026 SOUND1,0,0:NEXT:CALL#E940
 5030 POKE 48971,0:POKE 49014,0
 5040 FORI=1TO6:FORJ=1TO5:POKE48843+I*40+J,32:NEXT:NEXT
 5090 CALL#E76A
 5100 RETURN
```

421

Votre ordinateur tire les dés, détermine les figures, gère les pions... et vous permet de vous concentrer sur le jeu proprement dit. Le 421 connaissant plusieurs variantes, voici un bref rappel des règles :
– Au cours de la charge, les dés ne sont jetés qu'une seule fois par joueur, celui qui a fait la plus mauvaise figure prend le nombre de jetons déterminé par la meilleure figure et joue en premier au coup suivant. La charge s'arrête quand les 11 pions du pot ont été attribués.
– Au cours de la décharge, chaque joueur peut relancer tout ou partie des dés une ou deux fois. Celui qui a fait la meilleure figure donne les jetons correspondant au tableau ci-dessous à celui qui a fait la moins bonne.
Le jeu s'arrête quand un joueur a tous les jetons.

ORDRE DES FIGURES	NOMBRE DE JETONS
1-421	10
2-111	7
3-116	6
4-666	6
5-115	5
6-555	5
7-114	4
8-444	4
9-113	3
10-333	3
11-112	2
12-222	2
13-654	2
14-543	2
15-432	2
16-321	2

Les autres figures sont, par ordre décroissant de valeur, de 665 à 221.

```
10 DATA 0,#1E0C,#C1E,0
20 FOR I=0 TO 3:READ A:DOKE 46416+2*I,A:NEXT
30 PRINTCHR$(12):PAPER 0:INK 3
40 FOR I=1 TO 7
50 PRINTCHR$(135);CHR$(145)
60 NEXT
70 DOKE 48036,13344:DOKE 48038,12594
100 POKE 618,2:DOKE 632,48400:DOKE 634,48360:POKE638,19
110 PLOT 5,9,14:PLOT 5,10,14
120 PLOT 14,9,"4     2     1"
130 PLOT 14,10,"4     2     1"
140 P=1:D=4:GOSUB 1005:P=2:D=2:GOSUB 1005:P=3:D=1:GOSUB 1005
150 PRINT:PRINT:PRINT
160 INPUT "NOMBRES DE JOUEURS ";N
165 IF N<2 OR N>9 THEN PRINT "ENTRE 1 ET 9 S.V.P.":GOTO 160
170 D=0:FOR P=1 TO 3:GOSUB 1005:NEXT:P=1:FOR I=1 TO N
180 CLS: PRINT:PRINT"NOM DU JOUEUR ";I;:INPUT N$(I)
190 GOSUB 1000:WAIT 80
200 IF D>M THEN M=D:C=I:GOTO 250
210 IF D<M THEN 250
220 CLS:PRINT N$(C):GOSUB 1000:WAIT 80
230 S=D:CLS:PRINT N$(I):GOSUB 1000:WAIT 80
240 IF D>S THEN C=I
245 IF D=S THEN 220
250 NEXT
260 PRINT:PRINT N$(C);" COMMENCE":WAIT 200
270 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:S=0
280 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J                LA CHARGE";CHR$(4):WAIT 200
```

```
JE=11
290 J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 300
295 K=J
300 J=J+1:IF J>N THEN J=1
320 CLS:PRINT:PRINT:PRINT N$(J)
330 IF JE(J)<1 THEN 350
340 PRINT SPC(10);JE(J);"JETON";:IF JE(J)>1 THEN PRINT "S" ELSE PRINT
350 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
360 GOSUB 2000
365 IF J=K THEN 6000
370 IF JE<>0 THEN 300
375 GOSUB 9000
380 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 390
385 K=J
390 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J            LA DECHARGE";CHR$(4):WAIT 200
S=1
400 J=J+1:IF J>N THEN J=1
410 CLS:PRINT:PRINT:PRINT N$(J),
412 IF JE(J)<1 THEN 415
413 PRINT JE(J);"JETON";:IF JE(J)>1 THEN PRINT "S" ELSE PRINT
415 PRINT:PRINT SPC(15);"LANCER 1"
420 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT
430 L=2
440 PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ LES NUMEROS DES DES A RELANCER"
450 PRINT "PUIS LA BARRE ESPACE."
460 PRINT "UNE DEUXIEME PRESSION PERMET D'ANNULERLA RELANCE."
470 PLOT 13,8,CHR$(12)+"1"+CHR$(8)+"    "+CHR$(12)+"2"+CHR$(8)
480 P=0:PLOT 25,8,CHR$(12)+"3":G=0
490 GET A$:IF A$=" " THEN PLOT 13,8,0:GOTO 540
500 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>3 THEN 490
510 IF D(A)<0 THEN PLOT 7+6*A,8,12 ELSE PLOT 7+6*A,8,8
520 D(A)=-D(A)
530 G=1:GOTO 490
540 IF G=0 THEN 575
545 PLOT 24,12,L+48
550 FOR P=1 TO 3:IF D(P)<0 THEN GOSUB 1000:D(P)=D
560 NEXT
570 IF L<3 THEN L=3:GOTO 470
575 GOSUB 2000:IF J=K THEN 7000
580 WAIT 300:GOTO 400
1000 D=INT(RND(1)*6+1)
1005 FOR X=1 TO 3:FOR Y=1 TO 3
1010 PLOT 7+5*P+X,2+Y,160
1020 NEXT:NEXT
1030 IF D/2<>INT(D/2) THEN PLOT 9+5*P,4,170
1040 IF D>1 THEN PLOT 8+5*P,3,170:PLOT 10+5*P,5,170
1050 IF D>3 THEN PLOT 10+5*P,3,170:PLOT 8+5*P,5,170
1060 IF D=6 THEN PLOT 8+5*P,4,170:PLOT 10+5*P,4,170
1070 RETURN
2000 IF D(1)<D(2) THEN D=D(2):D(2)=D(1):D(1)=D
2010 IF D(2)<D(3) THEN D=D(3):D(3)=D(2):D(2)=D:GOTO 2000
3000 IF D(1)=4 AND D(2)=2 AND D(3)=1 THEN VA(J)=716:RETURN
3010 IF D(1)-D(2)=1 AND D(2)-D(3)=1 THEN VA(J)=D(3)+700:RETURN
3020 IF D(1)=D(2) AND D(2)=D(3) THEN VA(J)=700+D(1)*2+1-12*(D(1)=1):R
ETURN
3030 IF D(2)=D(3) AND D(3)=1 THEN VA(J)=700+D(1)*2+2:RETURN
3040 VA(J)=D(3)+D(2)*10+D(1)*100:RETURN
4000 PING:MI=716:MA=0:FOR I=1 TO N
4010 IF VA(I)<MI THEN MI=VA(I)
4015 IF VA(I)>MA THEN MA=VA(I)
4020 NEXT
4030 E=0:F=0:FOR I=1 TO N:IF VA(I)=MI THEN E=E+1:C(E)=I:C=I
4035 IF VA(I)=MA THEN F=F+1:F(F)=I:B=I
```

```
 4040 NEXT
 4050 CLS
 4060 PRINT:PRINT:PRINT:IF E>1 THEN GOSUB 5000
 4065 IF F>1 AND S=1 THEN GOSUB 8000
 4070 IF MA=716 THEN P=10:GOTO 4120
 4080 IF MA<700 THEN P=1:GOTO 4120
 4090 IF MA<705 THEN P=2:GOTO 4120
 4100 P=INT((MA-703)/2+1)
 4120 IF P=1 AND MI=221 THEN P=2
 4130 RETURN
 5000 PRINT SPC(15);CHR$(4);CHR$(27);"NRAMPO";CHR$(4):MI=716:WAIT200
 5010 FOR J=1 TO E:CLS:PRINT:PRINTN$(C(J))
 5020 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
 5030 GOSUB 2000:IF VA(J)>MI THEN 5090
 5040 IF VA(J)<MI THEN C=C(J):MI=VA(J):GOTO 5090
 5050 CLS:PRINT:PRINT N$(C):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 3
00
 5060 GOSUB 2000:VA=VA(J)
 5070 CLS:PRINT:PRINT N$(J):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 3
00
 5080 GOSUB 2000:IF VA(J)<VA THEN C=C(J)
 5090 NEXT:CLS:RETURN
 6000 GOSUB 4000
 6010 IF P>JE THEN P=JE
 6020 PRINT N$(C);" PREND ";P;"JETON";:IF P>1 THEN PRINT "S" ELSE PRIN
T
 6030 JE(C)=JE(C)+P:JE=JE-P
 6040 WAIT 400:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 370
 6050 K=J:GOTO 370
 7000 GOSUB 4000
 7010 IF P>JE(B) THEN P=JE(B)
 7020 PRINT N$(B);" DONNE ";P;"JETON";:IF P>1 THEN PRINT "S";
 7030 PRINT " A ";N$(C)
 7040 JE(C)=JE(C)+P:JE(B)=JE(B)-P:IF JE(B)>0 THEN 7170
 7050 PRINT:PRINT "CE QUI NE PEUT QUE FAIRE PLAISIR A":PRINT N$(B)
 7060 PRINT "QUI C'EST DEBARRASSE DE TOUT SES"
 7070 PRINT "JETONS"
 7075 IF JE(C)=11 THEN 7120
 7080 FOR I=B TO N
 7090 N$(I)=N$(I+1):JE(I)=JE(I+1)
 7100 NEXT:N=N-1
 7110 GOTO 7170
 7120 PRINT:PRINT "MAIS C'EST REGRETABLE POUR ";N$(C)
 7130 PRINT "QUI A PERDU LA PARTIE"
 7140 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?":GET A$
 7150 IF A$<>"O" THEN CALL 583
 7160 POKE 638,27:DOKE 632,48080:DOKE 634,48040:RUN
 7170 WAIT 400:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 400
 7180 K=J:GOTO 400
 8000 PRINT SPC(15);CHR$(4);CHR$(27);"NRAMPO";CHR$(4):MI=716:WAIT 200
 8010 FOR J=1 TO F:CLS:PRINT:PRINT N$(F(J))
 8020 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
 8030 GOSUB 2000:IF VA(J)<MA THEN 8090
 8040 IF VA(J)>MA THEN B=F(J):MA=VA(J):GOTO 8090
 8050 CLS:PRINT:PRINT N$(B):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 3
00
 8060 GOSUB 2000:VA=VA(J)
 8070 CLS:PRINT:PRINT N$(J):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 3
00
 8080 GOSUB 2000:IF VA(J)<VA THEN B=F(J)
 8090 NEXT:CLS:RETURN
 9000 CLS:I=0:W=0:REPEAT:I=I+1
 9010 IF JE(I)<>0 THEN 9040
```

```
9020 PRINT N$(I)
9030 FOR J=I TO N:N$(J)=N$(J+1):JE(J)=JE(J+1):IF C=J+1 THEN C=C-1
9035 NEXT:N=N-1:W=W+1:I=I-1
9040 UNTIL I>=N
9050 IF W>1 THEN A$="ONT ":S$="S":GOTO 9070
9060 A$=" A ":S$=""
9070 IF W=0 THEN 9110
9080 PRINT A$;"GAGNE";S$;" AU COURS DE LA CHARGE"
9090 IF N>1 THEN 9105
9100 PRINT:PRINT "ET,EN CONSEQUENCE,";N$(1);" A PERDU.":GOTO 7140
9105 WAIT 400
9110 RETURN
```

QUINZE-VAINC

Quinze-Vainc se joue avec des cartes de 1 à 9. Le but du jeu est d'obtenir un total de 15 avec deux ou trois cartes. Au début du jeu, on tire parmi les cartes, on échange une des cartes avec celles qui restent disponibles en haut de l'écran. C'est évidemment à ce stade du jeu qu'il faut être particulièrement attentif pour ne pas remettre dans la pioche les cartes dont l'ordinateur a besoin. Pour indiquer les cartes à jouer, utilisez les touches correspondant à la valeur des cartes.

```
 1 PAPER 0:INK 3:POKE 618,2
 2 DOKE 18,48026:PRINT "QUINZE-VAINC"
 10 PRINT CHR$(12)
 20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4);CHR$(27);"J    Q U I N Z E -
V A I N C";CHR$(4)
 30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "LE BUT DU JEU EST D'OBTENIR UN TOTAL  DE
15 AVEC 3 CARTES"
 40 PRINT:PRINT "AU DEBUT DU JEU VOUS PRENEZ DES CARTESA TOUR DE ROLE
AVEC MOI,";
 50 PRINT "ENSUITE LE JEUSE POURSUIT PAR DES ECHANGES DE CARTES";
 60 PRINT "AVEC CELLES QUI RESTENT DISPONIBLES"
 70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMME
NCER"
 80 GET A$
 90 CLS:CLEAR
 95 POKE 48242,10:POKE 48282,10
 100 FOR I=1 TO 9
 110 N(I)=I
 120 PLOT 3*I+3,5,I+48+128
 130 PLOT 3*I+3,6,I+48+128
 140 NEXT
 145 POKE 48802,10:POKE 48842,10
 150 PLOT 7,15,"VOUS :":PLOT 26,15,"MOI :"
 160 PLOT 3,26,"VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
 170 GET A$:PLOT3,26,"                          "
 180 IF A$="O" THEN 220
 200 IF O(3)=0 THEN GOSUB 1000 ELSE GOSUB 2000
 210 IF O(0)=15 THEN PLOT 26,22,"TOTAL = 15 :":PLOT 26,24,"JE GAGNE !"
:GOTO 500
 220 IF J(3)=0 THEN GOSUB 4000 ELSE GOSUB 5000
 230 IF J(0)=15 THEN PLOT 7,22,"TOTAL =15 :":PLOT 7,24,"BRAVO !":GOTO
500
 240 WAIT 100:GOTO 200
 500 PLOT 3,26,"VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
 510 GET A$
 520 IF A$="O" THEN 90 ELSE CALL 583
 1000 T=15-O(0)
 1010 IF T<1 OR T>9 THEN 1300
 1015 IF N(T)=0 THEN 1300
 1020 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
 1030 PLOT 32,19,T+176:PLOT 32,20,T+176
 1040 O(0)=15
 1050 RETURN
 1300 T=15-J(0)
 1310 IF T<1 OR T>9 THEN 1400
 1320 IF N(T)<>0 THEN 1600
 1400 M=1:N=2:GOSUB 1470
 1410 N=3:GOSUB 1470
 1420 M=2:GOSUB 1470
```

```
1430 GOTO 1500
1470 T=15-J(M)-J(N):IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
1480 IF N(T)=0 THEN RETURN
1490 POP:GOTO 1600
1500 T=INT(RND(1)*9)+1:IF N(T)=0 THEN 1500
1600 FOR I=1 TO 3:IF O(I)=0 THEN O(I)=T:GOTO 1610
1605 NEXT
1610 O(O)=O(O)+T:N(T)=0
1620 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
1630 PLOT 23+3*I,19,T+176:PLOT 23+3*I,20,T+176
1640 RETURN
2000 I=1:J=2:GOSUB 2400
2010 J=3:GOSUB 2400
2020 I=2:GOSUB 2400
2030 GOTO 2500
2400 T=15-O(I)-O(J)
2410 IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
2420 IF N(T)=0 THEN RETURN
2430 POP:GOTO 2800
2500 M=1:N=2:GOSUB 2700
2510 N=3:GOSUB 2700
2520 M=2:GOSUB 2700
2600 T=INT(RND(1)*9)+1:IF N(T)=0 THEN 2600
2610 GOTO 2800
2700 T=15-J(M)-J(N)
2710 IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
2720 IF N(T)=0 THEN RETURN
2730 POP
2800 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
2810 K=6-I-J
2820 PLOT 23+3*K,19,T+176:PLOT 23+3*K,20,T+176
2830 PLOT 3+3*O(K),5,O(K)+176:PLOT 3+3*O(K),6,O(K)+176
2840 N(O(K))=O(K):O(O)=O(O)-O(K):O(K)=T:N(T)=0:O(O)=O(O)+T
2850 RETURN
4000 PLOT 3,26,"QUE PRENEZ VOUS ?"
4010 GET T:PLOT 3,26,"                    "
4020 IF N(T)=0 THEN 4000
4030 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
4040 FOR I=1 TO 3:IF J(I)=0 THEN J(I)=T:GOTO 4050
4045 NEXT
4050 PLOT 4+3*I,19,T+176:PLOT 4+3*I,20,T+176
4060 J(O)=J(O)+T:N(T)=0
4070 RETURN
5000 PLOT 3,26,"VOUS ECHANGEZ QUOI ?"
5010 GET S:FOR I=1 TO 3:IF S<>J(I) THEN NEXT:GOTO 5010
5020 PLOT 3,26,"CONTRE QUOI ?        "
5030 GET T:IF N(T)=0 THEN 5030
5040 J(O)=J(O)+T-S
5050 J(I)=T:N(S)=S:N(T)=0
5060 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
5070 PLOT 3+3*S,5,S+176:PLOT 3+3*S,6,S+176
5080 PLOT 4+3*I,19,T+176:PLOT 4+3*I,20,T+176
5090 RETURN
```

LA REINE

Il faut réussir à placer la reine restée seule sur l'échiquier dans la case inférieure gauche. Vous jouez le premier en indiquant à l'ordinateur la case de départ de la reine, située obligatoirement dans la colonne de droite ou dans la rangée supérieure de l'échiquier. Vous jouer ensuite tour à tour avec l'ordinateur en déplaçant la reine comme aux échecs mais uniquement vers la gauche, le bas, ou en diagonale vers le bas et à gauche. Le gagnant est celui qui réussit à amener la reine dans la case inférieure gauche. Pour indiquer la case où doit aller la reine, tapez la lettre et le chiffre correspondant dans n'importe quel ordre.

```
 1 PAPER 0:INK 3:DOKE 18,48030:PRINT "LA REINE":PRINT CHR$(12):PRINT:P
RINT
 2 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(27)"J          L A  R E I
N E"
 3 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT "Le but du jeu est d'amener la reine
 4 PRINT "dans la case A1 de l'echiquier"
 5 PRINT:PRINT"Indiquez d'abord la case de depart    situee dans la ra
ngee";
 6 PRINT " superieure ou   dans la colonne de droite ";
 7 PRINT"puis jouez  tour a tour avec l'ordinateur en      deplacant l
a reine ";
 8 PRINT "comme aux echecs   mais uniquement vers la gauche,le bas,ou
en ";
 9 PRINT "diagonale vers le bas et a      gauche."
 10 PRINT:PRINT:PRINT "Pressez une touche pour commencer":GET A$
 11 HIRES:INK 6:POKE 618,2
 20 FOR I=1 TO 9
 30 CURSET 30,20*I,3:DRAW 192,0,1
 40 CURSET 6+24*I,20,3:DRAW 0,160,1
 50 NEXT
 60 FOR I=1 TO 8
 70 CURSET 17+24*I,186,3:CHAR 48+I,0,1
 80 CURSET 16,186-20*I,3:CHAR 64+I,0,1
 90 NEXT
 100 INPUT "CASE DE DEPART ";C$
 110 GOSUB 3000
 120 IF HE<>8 AND VE<>8 THEN 100
 125 V=VE:H=HE:GOSUB 2000:WAIT 100
 130 IF V=1 AND H=1 THEN 400
 140 HE=1:VE=1:GOSUB 1000:IF R=1 THEN GOSUB 4000:H=1:V=1:GOSUB 2000:GO
TO 500
 150 FOR I=3 TO 5
 160 HE=I:VE=I+(I-2)*SGN(I-3.5)
 170 GOSUB 1000:IF R=1 THEN 230
 180 A=HE:HE=VE:VE=A
 190 GOSUB 1000:IF R=1 THEN 230
 200 NEXT I
 210 VE=V-INT(RND(1)*2):HE=H-INT(RND(1)*2)
 220 IF VE=V AND HE=H THEN 210
 230 GOSUB 4000
 240 V=VE:H=HE
 250 GOSUB 2000
 260 INPUT "QUE JOUEZ-VOUS";C$
 270 GOSUB 3000:GOSUB 1000
 280 IF R=0 THEN 260
 290 GOSUB 4000:H=HE:V=VE:GOSUB 2000:WAIT 100:GOTO 130
 400 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"NFELICITATIONS...!";CHR$(4
```

```
410 GOTO 510
500 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"NET JE GAGNE...!";CHR$(4)
510 WAIT 400:CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
520 GET A$:IF A$="O" THEN TEXT:RUN
530 CALL 583
1000 R=0
1010 IF VE>V OR HE>H THEN RETURN
1015 IF VE=V AND HE=H THEN RETURN
1020 IF VE<O OR HE<O THEN RETURN
1030 IF VE-V=HE-H THEN R=1
1040 IF (VE<V)+(HE<H) =-1 THEN R=1
1050 RETURN
2000 CURSET 18+24*H,10+20*(9-V),1
2010 FOR I=1 TO 6:CIRCLE I,1:NEXT:RETURN
3000 HE=ASC(LEFT$(C$,1)):VE=ASC(RIGHT$(C$,1))
3010 IF HE>VE THEN A=VE:VE=HE:HE=A
3020 HE=HE-48:VE=VE-64
3030 RETURN
4000 CURSET 12+24*H,4+20*(9-V),3
4010 FILL 16,2,64
4020 RETURN
```

ROTATIONS

Remettez dans l'ordre alphabétique les lettres de A à P que l'Oric a mélangé. Le seul mouvement possible est une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre d'un carré de 4 lettres que vous choisissez. Ce carré est celui qui est affiché en rouge sur l'écran. Pour le sélectionner, utilisez les flèches du clavier et appuyez sur RETURN pour effectuer la rotation. Certaines positions sont plus difficiles à résoudre que d'autres mais la solution existe toujours.

```
 10 PAPER 0:INK 2:POKE 618,2:DOKE 18,48029:PRINT "ROTATIONS";CHR$(12)
 20 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N       R O T A T I O N S !";C
HR$(4)
 30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOUS ALLEZ DEVOIR REPLACER DANS L'"
 40 PRINT "ORDRE APHABETIQUE LES 16 LETTRES QUE"
 50 PRINT "JE VAIS AFFICHER."
 60 PRINT:PRINT "UTILISEZ LES TOUCHES DU CURSEUR POUR"
 70 PRINT "SELECTIONNER LES LETTRES A MANIPULER"
 80 PRINT "ET RETURN POUR FAIRE SUBIR UNE "
 90 PRINT "ROTATION DANS LE SENS DES AIGUILLES"
 100 PRINT "D'UNE MONTRE AU 4 LETTRES AFFICHEES"
 110 PRINT "EN ROUGE."
 120 PRINT "SI VOUS DECIDEZ D'ABANDONNER,PRESSEZ"
 130 PRINT "LA TOUCHE A"
 140 PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
 150 GET A$:CLS
 1000 DIM B(16):A$="!ABCDEFGHIJKLMNOP!"
 1010 FOR I=1 TO 16
 1020 A%=RND(1)*(17-I)+2
 1030 B(I)=ASC(MID$(A$,A%,1))
 1040 A$=LEFT$(A$,A%-1)+RIGHT$(A$,19-I-A%)
 1050 NEXT
 1100 FOR I=48163 TO 48803 STEP 160
 1110 POKE I,10:POKE I+40,10
 1120 NEXT
 1130 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4
 1140 P=48005+J*5+I*160:POKE P,B(J+4*(I-1)):POKE P+40,B(J+4*(I-1))
 1150 POKE P-1,2:POKE P+39,2
 1160 NEXT:NEXT
 1170 X=0:Y=0:C=1:E=0:GOSUB 2300
 2000 GET A$
 2010 A=ASC(A$)
 2020 IF ASC(A$)=13 THEN GOSUB 2500:GOTO 2560
 2025 IF A=65 THEN 2800
 2030 C=2:GOSUB 2300
 2040 IF A=8 AND X>0 THEN X=X-1
 2050 IF A=9 AND X<2 THEN X=X+1
 2060 IF A=10 AND Y<2 THEN Y=Y+1
 2070 IF A=11 AND Y>0 THEN Y=Y-1
 2080 C=1: GOSUB 2300
 2090 GOTO 2000
 2300 P=48169+X*5+Y*160:POKE P,C:POKE P+40,C:POKE P+5,C:POKE P+45,C
 2310 POKE P+160,C:POKE P+200,C:POKE P+165,C:POKE P+205,C
 2320 RETURN
 2500 Z=X+1+4*Y:E=E+1
 2510 B=B(Z):B(Z)=B(Z+4)
 2520 P=48170+5*X+Y*160:POKE P,B(Z):POKE P+40,B(Z)
 2530 B(Z+4)=B(Z+5):POKE P+160,B(Z+4):POKE P+200,B(Z+4)
```

```
2540 B(Z+5)=B(Z+1):POKE P+165,B(Z+5):POKE P+205,B(Z+5)
2550 B(Z+1)=B:POKE P+5,B:POKE P+45,B
2555 RETURN
2560 FOR I=1 TO 15
2670 IF B(I+1)-B(I)<>1 THEN 2000
2680 NEXT
2780 PLOT 10,24,"TROUVE EN ":GOTO 3000
2800 PLOT 6,24,"ABANDON APRES "
3000 PLOT 20,24,STR$(E)+" COUPS"
3010 PLOT 5,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
3020 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
3030 CALL 583
```

SIM

Ce jeu de réflexion se déroule sur les six sommets d'un hexagone. A son tour chaque joueur relie deux des sommets de l'hexagone par un trait de la couleur qui lui est propre. Le premier des deux joueurs qui ne peut pas tracer de trait sans faire un triangle de couleur uniforme et dont les sommets soient des sommets de l'hexagone a perdu. Bien que le programme ne propose que trois niveaux de difficultés, il en possède six. En effet le joueur qui commence est désavantagé par rapport au second. On peut même démontrer qu'il existe une stratégie qui permet au joueur qui joue en seconde position de gagner à coup sûr. Cette stratégie n'est connue à l'heure actuelle que sous forme de tableau de coups assez impressionnant et pratiquement inaplicable pour un joueur humain. Ce programme ne les utilise pas et vous avez vos chances à tous les niveaux de jeu.

```
 1 TEXT
 10 DOKE 18,48034:PRINT " SIM":PAPER 0:INK 3:POKE 618,2
 15 PRINT CHR$(12)
 20 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"J              S I
M";CHR$(4)
 25 PRINT:PRINT:PRINT
 30 PRINT "Le jeu se joue sur un hexagone :"
 35 PRINT:PRINT "Nous jouons tour a tour en reliant"
 40 PRINT "deux sommets de l'hexagone par un"
 45 PRINT "trait continu pour vous et pointille"
 50 PRINT "pour moi."
 55 PRINT "Le premier d'entre nous qui ne peut"
 60 PRINT "pas jouer sans faire un triangle"
 65 PRINT "compose uniquement de traits de son"
 70 PRINT "type a perdu."
 75 PRINT:PRINT:PRINT "NIVEAU :"
 80 PRINT:PRINT "Facile ?"
 85 PRINT "Moyen ?"
 90 PRINT "Difficile ?"
 95 GET N$:IF N$="F" OR N$="M" OR N$="D" THEN 100
 98 PRINT:PRINT "Repondez par l'initiale  S.V.P.":GOTO 95
 100 HIRES:INK 5
 120 FOR I=3 TO 8
 130 CURSET 120+70*SIN(2*I*PI/6),100+70*COS(2*I*PI/6),1
 140 FOR J=1 TO 3:CIRCLE J,1:NEXT
 150 CURSET 117+80*SIN(2*I*PI/6),96+80*COS(2*I*PI/6),3
 160 CHAR 46+I,0,1
 170 NEXT
 200 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
 210 GET A$:CLS
 220 DIM C(6,6)
 230 IF A$="O" THEN 430
 300 IF N$="F" OR NC<2 THEN 700
 310 T=-100:FOR M=1 TO 5:FOR N=M+1 TO 6
 315 C%=C(M,N)
 320 IF C(M,N)<>C% THEN 380
 330 VA=0:GOSUB 800:GOSUB 800
 340 IF C(M,N)<0 THEN 360
 350 P=P+1:IF N$="D" THEN GOSUB 900:GOSUB 900
 360 IF VA=T AND RND(1)>.3 THEN 380
 370 IF VA>=T THEN T=VA:X=M:Y=N
 380 NEXT:NEXT:IF T=-100 THEN GA$="VOUS GAGNEZ":GOTO 2000
 390 GOSUB 1000:GOSUB 1000:PATTERN 15:GOSUB 1200
 400 T=0:FOR M=1 TO 5:FOR N=M+1 TO 6
 410 IF C(M,N)>=0 THEN T=1
```

```
420 NEXT:NEXT:CLS:IF T=0 THEN GA$="JE GAGNE !":GOTO 2000
425 POKE 618,3
430 PRINT:INPUT "QUE JOUEZ VOUS ";X,Y
435 IF X<1 OR X>6 OR Y<1 OR Y>6 THEN 430
440 IF C(X,Y)<0 THEN PRINT "IMPOSSIBLE":GOTO 430
445 POKE 618,2
450 GOSUB 1100:GOSUB 1100:PATTERN 255:GOSUB 1200
460 GOTO 300
700 FOR X=1 TO 5:FOR Y=X+1 TO 6
705 C%=C(X,Y)
710 IF C(X,Y)=C%THEN 730
720 NEXT:NEXT:GA$="J'AI PERDU...":GOTO 2000
730 X=INT(RND(1)*6)+1:Y=INT(RND(1)*6)+1
735 C%=C(X,Y)
740 IF X=Y OR C(X,Y)<>C%THEN 730
750 NC=NC+1:GOTO 390
800 Z=M:M=N:N=Z:FOR I=1 TO 6
805 C%=C(I,N)
810 IF C(M,I)=-1.5 AND C(I,N)=C% THEN VA=VA-0.5
820 NEXT:RETURN
900 Z=M:M=N:N=Z:FOR I=1 TO 6
910 IF C(M,I)=-2.5 AND C(I,N)>=0 THEN VA=VA-0.2
920 NEXT:RETURN
1000 C(Y,X)=-1.5:Z=X:X=Y:Y=Z:FOR I=1 TO 6
1005 C%=C(I,Y)
1010 IF C(X,I)<>-1.5 OR C(I,Y)<>C% THEN 1030
1020 C(Y,I)=C(Y,I)+0.5:C(I,Y)=C(I,Y)+0.5
1030 NEXT:RETURN
1100 C(Y,X)=-2.5:Z=X:X=Y:Y=Z:FOR I=1 TO 6
1110 IF C(X,I)<>-2.5 OR C(I,Y)<0 THEN 1130
1120 C(Y,I)=C(Y,I)-4:C(I,Y)=C(I,Y)-4
1130 NEXT:RETURN
1200 H=120+70*SIN(2*(X+2)*PI/6):V=100+70*COS(2*(X+2)*PI/6)
1210 DH=120+70*SIN(2*(Y+2)*PI/6)-H:DV=100+70*COS(2*(Y+2)*PI/6)-V
1220 CURSET H,V,3:DRAW DH,DV,1
1230 RETURN
2000 PRINT CHR$(12)
2010 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N";GA$;CHR$(4)
2020 WAIT 1000:CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?";
2030 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
2040 CALL 583
```

TERRORIC

C'est un fait : la guerre a été déclarée à la Terre ! Vous devez empêcher les envahisseurs de la conquérir en détruisant leurs vaisseaux. Vous pouvez vous déplacer grâce au flèches droite et gauche du clavier et tirer en pressant la barre espace.

```
 5 DOKE18,48029:PRINTCHR$(129);"Terroric"
 10 POKE618,10:CLS:PAPER0:INK2:WAIT200
 20 CALL#FACB:PRINT
 30 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"A";CHR$(27);"N          T E R R O R I C";CHR
$(4)
 40 PRINT:PRINT:PRINT
 50 PRINT"   Des envahisseurs s'appretent a"
 55 PRINT:PRINT"conquerir votre planete natale :"
 60 PRINT:PRINTSPC(12);CHR$(27);"Cla Terre"
 65 PRINT:PRINT"   votre mission,et vous n'avez"
 70 PRINT:PRINT"d'autre choix que de l'accepter,est"
 75 PRINT:PRINT"de les aneantir..."
 80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"E          PAS DE PANIQUE !"
 90 PRINT:PRINT "Il vous suffit d'utiliser la barre":PRINT"espace pour
 les abattre"
 95 PRINT:PRINT "Et les touches <- et -> pour vous":PRINT "deplacer."
 97 WAIT 2000:CLS
 100 DATA 65,13089,16191,11565,33
 110 DATA 66,0,16140,3135,0
 120 DATA 67,4641,3084,8466,0
 130 DATA 68,15934,7202,2076,8
 140 DATA 69,16128,11553,8493,63
 150 DATA 70,4608,4638,3102,8466
 160 DATA 71,1028,16132,4112,4112
 170 DATA 88,0,3072,16140,16191
 180 DATA 33,6156,6156,6156,6156
 190 FORI=1TO9:READA:FORJ=0TO3:READB:DOKE46080+8*A+J*2,B:NEXT:NEXT:DIM
L(9)
 500 CLS:PAPER0:CALL#E76A:SC=0
 1000 REM DEPLACEMENTS INVADERS
 1005 A$(0)="                    "
 1010 FORT=1TO7:X=49060:POKEX,88:ST=0
 1020 FORI=1TO5:A$(I)=" "
 1030 FORJ=1TO5
 1040 A$(I)=A$(I)+CHR$(64+T)+"  "
 1050 NEXT:NEXT
 1060 INKT
 1070 FORI=1TO5:PLOT4,T+I+3,A$(I)
 1080 NEXT:U=T+8:A=0:B=9:C=1:D=T:E=3:REPEAT
 1090 FORI=ATOBSTEPC
 1100 FORJ=5TO1STEP-1:CALL#E940:GOSUB2000:IFT<5THENCALL#E940
 1110 PLOT7,0,"Score :"+MID$(STR$(SC),2):PLOT20,0,"Record :"+STR$(RE)
 1120 PLOT4+I*2,D+J+3,"  "+A$(J)
 1130 L(J)=I:NEXT:NEXT
 1140 E=E+19*C:FORI=0TO5
 1150 PLOTE+1,D+I+4,A$(I):NEXT:U=D+9
 1160 F=A:A=B:B=F:C=-C:D=D+1:UNTILD=17:EXPLODE
 1170 CALL#E940:FORI=1TO9:INK4:WAIT5:INK1:WAIT5:NEXT
 1180 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 1185 IFST<12THEN1190ELSENEXTT:GOSUB5000
```

```
1190 PRINT"        vous avez echoue":PRINT:PRINT
1200 PRINT"      la terre est envahie"
1205 IFSC>RETHENWAIT600:GOSUB1300
1220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"              une autre ?"
1230 GETA$:GETA$:IFA$<>"O"THENCALL583
1240 GOTO500
1300 RE=SC:CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1310 PRINT"                record"
1320 FORI=1TO6:INK0:WAIT10:INK2:WAIT10:NEXT:RETURN
2000 IFTI>0THENGOSUB3000:RETURN
2010 IFPEEK(#208)=#ACANDX>49049THENWX=-1:GOTO2050
2020 IFPEEK(#208)=#BCANDX<49075THENWX=1:GOTO2050
2030 IFPEEK(#208)=#84THENTI=1:GOSUB3000:RETURN
2040 CALL#E76A:RETURN
2050 POKEX,32:X=X+WX:POKEX,88:CALL#E76A:RETURN
3000 REM TIR
3010 CALL#E76A:IFTI=1THENGOSUB3500
3020 POKEY,32:Y=Y-40:POKEY,33:TI=TI+1
3030 IFPEEK(Y-40)<>32ORY<48200THENTI=0:PLAY0,0,0,0ELSERETURN
3040 POKEY,32:IFY<48200THENRETURN
3050 SHOOT:POKEY-40,32:ST=ST+1:SC=SC+10:IFST=25THENGOSUB4000:RETURN
3060 ZY=INT((Y-48040)/40):ZX=Y-48040-40*ZY
3070 LT$=A$(4-U+ZY):LL=4-U+ZY
3080 LT$=MID$(LT$,1,ZX-L(LL)*2-6)+" "+MID$(LT$,ZX-L(LL)*2-4)
3090 A$(4-U+ZY)=LT$:RETURN
3500 Y=X-40:SOUND4,0,0:PLAY0,1,1,6000:RETURN
4000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4010 PRINT"             bonus ";1000*T
4020 FORS=1TO200:NEXT:SC=SC+1000*T:RETURN
5000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
5010 PRINT"  Votre heroisme et votre bravoure"
5020 PRINT:PRINT"  ont permis de sauver la Terre"
5030 GOTO1205
```

TIERCE

Le programme va vous faire gagner au tiercé ! Prenez votre magazine de pronostics favori ou un journal du soir et entrer les numéros donnés par les spécialistes. Entrez en un maximum ! Ensuite entrez une note de 1 à 10 selon la confiance que vous accordez au pronostiqueur.
Votre Oric fera le reste !

```
 10 DATA1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24
,25,26
 20 DATA27,28,29,30
 30 DIMS(30),N$(30),Z(330):FORI=1TO30:READN$(I):NEXT
 40 DOKE18,48032:PRINT"TIERCE":CLS:PAPER0:INK2:POKE618,2:POKE48031,1
 50 PRINT:PRINTSPC(12)CHR$(27)"F"CHR$(4)CHR$(27)"NTIERCE"CHR$(4)
 60 PRINT:PRINT:PRINT"Ce programme fait la synthese des":PRINT
 70 PRINT"differents pronostics des medias":PRINT
 80 PRINT"que vous lui donnerez.":PRINT
 90 PRINT" Plus vous en entrez,plus l'ORIC sera":PRINT
 100 PRINT"precis dans son pronostic final":PRINT
 110 INPUT" NOMBRE DE PARTANTS ";NP:PRINT
 120 INPUT" NOMBRE DE PRONOSTICS ";NN
 130 FORI=1TONN:CLS
 140 PRINT"PRONOSTIC No";I:PRINT
 150 PRINT"DONNEZ LES NUMEROS DES 6 PREMIERS":PRINT"CHEVAUX":PRINT
 160 FORJ=1TO6:PRINT"CHEVAL ";J;:INPUTC(J):NEXT
 170 PRINT"QUELLE NOTE (DE 1 A 10) ACCORDEZ"
 180 PRINT"VOUS A CE PRONOSTIC ?";:INPUTCF
 190 PRINT:PRINT"VOUS ETES VOUS TROMPE ?":GETA$:IFA$="O"THEN140
 200 NEXT:PRINT"ATTENDEZ"
 210 FORJ=1TO4:S(C(J))=S(C(J))+CF*2:NEXT
 220 FORJ=5TO6:S(C(J))=S(C(J))+CF:NEXT
 230 CALL#E76A:FORI=1TONP:P=I:FORJ=1TONP
 240 IFS(J)>=S(I)THEN250
 245 P=P+10
 250 NEXT:Z(P)=I:NEXT
 255 CALL#E940:CLS:PRINT
 260 PRINTSPC(7)CHR$(27)"D"CHR$(4)CHR$(27)"NVOICI MON PRONOSTIC"CHR$(4

 270 PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE":GETA$:PRINTCHR$(11);SPC(20):PRINT
 280 PRINTSPC(8)"CHEVAL.............NOTE"
 290 PRINTSPC(8)"-----------------------"
 300 CALL#E76A:FORI=330TO1STEP-1
 310 IFZ(I)=0THEN350
 340 PRINTSPC(11);N$(Z(I))SPC(20-LEN(STR$(S(Z(I)))))S(Z(I))
 350 NEXT:CALL#E940
 360 GETA$:CLS:PRINT"R----->RELIRE":PRINT
 370 PRINT"F----->FIN":PRINT
 380 PRINT"A----->AUTRE PRONOSTIC"
 390 GETA$:IFA$="R"THEN255
 400 IFA$="F"THENCALL583
 410 IFA$="A"THENRUN
```

TOUR DE HANOÏ

Selon une légende indienne, un dieu est en train de résoudre une tour de Hanoï de 64 disques d'or enfilés sur trois tiges de diamants. La fin du monde doit intervenir lorsqu'il aura terminé, ce qui, à raison d'un mouvement par seconde, lui prendra près de six-cent milliards d'années : le soleil s'éteindra bien avant... En attendant, essayer le programme dans lequel il vous faut transférer les disques de la tour de gauche à la tour de droite en ne bougeant qu'un seul disque à la fois et en ne posant jamais un grand disque sur un plus petit.

```
 1 CLS:PAPER 0:INK 3:POKE 618,2:DOKE 18,48024:PRINT "TOURS DE HANOI"
 10 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 20 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J            TOURS DE HANOI";CHR$(4)
 30 PRINT:PRINT:PRINT "   LE BUT DU JEU EST DE FAIRE PASSER"
 32 PRINT "LES DISQUES DU PLATEAU DE DROITE A"
 34 PRINT "CELUI DE GAUCHE."
 36 PRINT "   ON NE PEUT DEPLACER QU'UN SEUL"
 38 PRINT "DISQUE A LA FOIS ET ON NE DOIT JAMAIS"
 40 PRINT "EN POSER UN PLUS GRAND SUR UN PLUS"
 42 PRINT "PETIT."
 44 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "            BON COURAGE..."
 50 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR
 COMMENCER."
 60 GET A$:CLS
 100 FOR I=46376 TO 46381:POKE I,63:NEXT:POKE 46382,0
 110 POKE 46384,0:POKE 46385,63:FOR I=46386 TO 46392:POKE I,0:NEXT
 120 FOR I=46592 TO 46597:POKE I,7:NEXT:POKE 46598,0
 130 FOR I=46840 TO 46845:POKE I,56:NEXT:POKE 46846,0
 140 FOR I=2 TO 8
 150 FOR DI=2 TO I+2+2*(DI=2*INT(DI/2))
 160 DI$(I)=DI$(I)+"%":NEXT
 170 IF DI=2*INT(DI/2) THEN DI$(I)="@"+DI$(I)+"£" ELSE DI$(I)=DI$(I)+"
%"
 180 NEXT:DI$(1)="@£"
 190 ES$(1)="  ":FOR I=2 TO 8:I%=I/2
 195 ES$(I)=ES$(I-1):IF I/2><I% THEN ES$(I)=ES$(I)+"  "
 197 NEXT
 200 INPUT "NOMBRE DE DISQUES ";D:CLS
 210 IF D<3 OR D>8 THEN PRINT "ENTRE 3 ET 8 S.V.P !":GOTO 200
 220 DIM D(3,D):N(1)=D
 230 FOR I=0 TO 2:PLOT 3+I*12,20,"&&&&&&&&&&&":PLOT 8+I*12,21,MID$(STR$
(I+1),2)
 235 NEXT
 240 FOR I=1 TO D
 250 PLOT 8-LEN(DI$(I))/2,19+I-D,DI$(I)
 260 NEXT
 270 FOR I=1 TO D:D(1,I)=I:NEXT
 300 PLOT 5,3,"DE QUELLE TOUR ?"
 305 GET E$:PLOT 22,3,E$:E=VAL(E$)
 310 GET B$:IF ASC(B$)=13 THEN 320
 315 IF ASC(B$)=127 THEN PLOT 22,3," ":GOTO 305 ELSE 310
 320 IF E>0 AND E<4 THEN 330
 325 PLOT 22,3," ":GOTO 305
 330 FOR I=1 TO D:IF D(E,I)=0 THEN NEXT:PLOT 22,3," ":GOTO 305
 340 TD=I
 350 PLOT 5,5,"A QUELLE TOUR ?"
 355 GET A$:PLOT 21,5,A$:A=VAL(A$)
 360 GET B$:IF ASC(B$)=13 THEN 370
```

```
365 IF ASC(B$)=127 THEN PLOT 21,5," ":GOTO 355 ELSE 360
370 IF A=E OR A<1 OR A>3 THEN PLOT 21,5," ":GOTO 325
380 FOR I=1 TO D:IF D(A,I)<>0 THEN 390
385 NEXT
390 IF TD>I THEN PLOT 21,5," ":GOTO 325
395 N(A)=N(A)+1:N(E)=N(E)-1:D(E,TD)=0:D(A,TD)=TD
400 PLOT 5,3,"                    "
405 PLOT 5,5,"                    "
410 PLOT 8-LEN(ES$(TD))/2+12*(E-1),19-N(E),ES$(TD)
420 PLOT 8-LEN(DI$(TD))/2+12*(A-1),20-N(A),DI$(TD)
430 CO=CO+1
440 FOR I=1 TO D
450 IF D(3,I)<>I THEN 300
460 NEXT
500 PLOT 3,2,"GAGNE EN "+MID$(STR$(CO),2)+" COUPS..."
510 IN%=2^D:IN=CO+1-IN%
520 IF IN=0 THEN PLOT 3,4,"FELICITATIONS...!":GOTO 550
530 PLOT 3,4,"DONT "+MID$(STR$(IN),2)+" INUTILE"
540 P=15+LEN(STR$(IN)):IF IN>1 THEN PLOT P,4,"S." ELSE PLOT P,4,"."
550 PLOT 3,25,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
560 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
570 CALL 583
```

TRACEUR DE COURBE

Ce traceur de courbe vous permettra non seulement de tracer des courbes pour diverses fonctions, mais aussi de faire certains calculs sur la fonction. La première chose à faire, après avoir entré le programme, est d'introduire la fonction à étudier en ligne 20 à l'aide de DEF FNF(X). Les deux premières questions auxquelles vous avez à répondre sont les valeurs minima et maxima de l'intervalle sur lequel vous voulez tracer la fonction. Après un délai plus ou moins long selon la complexité de la fonction, le tracé apparait à l'écran. L'échelle en est déterminée automatiquement pour que la courbe occupe un maximum de place sur l'écran. Après le tracé, six valeurs apparaissent en bas de l'écran.

X1 et X2 sont les bornes de l'intervalle que vous avez choisi. Ymax et Ymin sont respectivement les valeurs maximale et minimale trouvées par le programme sur l'intervalle considéré, et Xa et Xi les valeurs de X qui leur correspondent.
Dés que vous appuyez sur une touche, l'Oric vous demande si vous désirez connaître des valeurs de f(x) pour certains points. Si vous répondez en pressant la touche 0 le programme vous demande une valeur de x puis affiche la valeur de f(x) et attend l'entrée d'une autre valeur. Pour passer à la suite du programme il suffit d'introduire F à la place d'une valeur numérique. La seconde partie permet d'obtenir des valeurs de la dérivée de la fonction. La démarche est strictement identique pour le calcul de valeurs de f(x) mais les valeurs obtenues pour f'(x) sont beaucoup moins précises (rarement exactes au-delà des trois ou quatre premiers chiffres). L'étape suivante permet d'intégrer la fonction sur n'importe quel intervalle (à la condition évidente qu'elle y soit intégrable). Pour intégrer sur un intervalle infini il suffit d'introduire – INF et/ou INF, en faisant attention à ne pas introduire d'espace inutile. La méthode utilisée est une intégration numérique de Gauss en douze points. La précision est en général assez bonne mais parfois assez faible pour certaines fonctions (cf. exemples). On quitte cette partie du programme en répondant F à la question "DE" ?". La dernière question vous permettra le cas échéant de reprendre certains calculs.

Evitez, chaque fois que c'est possible, d'utiliser la fonction puissance de l'Oric. Une suite de multiplications est en général plus rapide et plus précise :
10 FOR I=1 TO 100:A=X*X*X*X*X:NEXT est exécuté en 3 secondes.
10 FOR I=1 TO 100:A=X^5:NEXT est exécuté en 11 secondes.
Cette méthode est à la fois plus rapide et plus précise jusqu'à la puissance 16 environ.

Exemples :

```
DEF FNF(X)=X*X+2*X-1
VOULEZ-VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS ? 0
X ? -1
F(-1)=-2
X ? 0
F(0)=-1
X ? F
VOULEZ-VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ? 0
X ? -1
F'(-1): 2.32830644E-06 (au lieu de 0)
X ? 0
F'(0): 2.00000148 (au lieu de 2)
```

```
DEF FNF(X)=SIN(X)
VOULEZ-VOUS UNE INTEGRATION ? 0
DE ? 0
A ? 3.14159265
I=2
```

```
DEF FNF(X)=1/SQR(2*PI)*EXP(-X*X/2)
VOULEZ-VOUS UNE INTEGRATION ? 0
DE ? -INF
A ? 0
I=.500299793 (au lieu de 0.5)
DE ? -INF
A ? INF
I=1.00059959 (au lieu de 1)
```

```
_20 DEF FNF(X)=X*X*X/(X*X+3*X+3)

VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?
X ? 0
F( 0 )= 0
X ? -3
F(-3 )=-9
X ? F

VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ?
X ? -3
F'(-3 ):-2.06960572E-06
X ? -1.5
F'(-1.5 ): 9.00000127
X ? F
VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?

DE ? -3
A ? 0
I=-13.5
DE ? F


_20 DEF FNF(X)= 1/SQR(2*PI)*EXP(-X*X/2)


VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?

VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ?
VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?

DE ? -INF
A ? 0
I= .500299793
DE ? -INF
A ? INF
I= 1.00059959
DE ? F
```

```
10 HIRES
20 DEF FNF(X)=X*X*X/(X*X+3*X+3)
100 INPUT "X MIN ";X1
110 INPUT "X MAX ";X2
140 MI=FNF(X1):MA=FNF(X1):XA=X1:XI=X1
150 FOR X=X1 TO X2 STEP (X2-X1)/200
160 Y=FNF(X)
170 IF Y>MA THEN MA=Y:XA=X
180 IF Y<MI THEN MI=Y:XI=X
190 NEXT
200 RY=199/(MA-MI):CY=-RY*MI
210 RX=239/(X2-X1):CX=-RX*X1
1000 IF SGN(X1)=SGN(X2) THEN 1020
1010 CURSET X1/(X1-X2)*239.99,0,3:DRAW 0,199,1
1020 IF SGN(MI)=SGN(MA) THEN 1040
1030 CURSET 0,199-MI/(MI-MA)*199,3:DRAW 239,0,1
1040 FOR X=X1 TO X2 STEP (X2-X1)/200
1050 XX=X*RX+CX
1060 YY=FNF(X)*RY+CY
1065 IF XX<0 THEN XX=0
1070 IF YY<0 THEN YY=0
1075 IF YY>199 THEN YY=199
1080 CURSET XX,199-YY,1
1100 NEXT
1110 PRINT SPC(6);MA;"  (";XA;")"
1120 PRINT X1;SPC(14);X2
1130 PRINT SPC(6);MI;"  (";XI;")";:GET A$
1140 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?"
1150 GET A$:IF A$<>"O" THEN 1180
1160 INPUT "X ";X$:IF X$="F" THEN 1180
1170 PRINT "F(";VAL(X$);")=";FNF(VAL(X$))
1175 GOTO 1160
1180 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAIN
S POINTS ?"
1190 GET A$:IF A$<>"O" THEN 1250
1200 INPUT "X ";X$:IF X$="F" THEN 1250
1210 X=VAL(X$):E=FNF(X)/4E4+1E-38
1220 FF=(FNF(X+E)-FNF(X-E))/2/E
1230 PRINT "F'(";X;"):";FF
1240 GOTO 1200
1250 PRINT "VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?"
1255 RESTORE:FOR I=0 TO 5:READ Z(I),W(I):NEXT
1260 GET A$:IF A$<>"O" THEN 2000
1270 PRINT:INPUT "DE ";A$:IF A$="F" THEN 2000
1280 INPUT "A ";B$
1290 IF A$="-INF" OR B$="INF" THEN 1400
1310 A=VAL(A$):B=VAL(B$):C=(B-A)/2:D=0
1320 FOR I=0 TO 5
1330 X=C+A+C*Z(I)
1340 D=D+W(I)*(FNF(X)+FNF(2*(C+A)-X))
1350 NEXT
1360 D=D*C
1370 GOTO 1600
1400 DD=0
1410 IF A$="-INF" THEN S=-1:A=-VAL(B$):GOSUB 1500:DD=D
1420 IF B$="INF" THEN S=1:A=VAL(A$):GOSUB 1500:D=D+DD
1430 GOTO 1600
1500 D=0:FOR I=0 TO 5
1510 D=D+((W(I)/(1+Z(I))/(1+Z(I))*FNF((2/(1+Z(I))+A-1))))
1520 D=D+((W(I)/(1-Z(I))/(1-Z(I))*FNF((2/(1-Z(I))+A-1))))
1540 NEXT
1550 D=D*2
1560 RETURN
```

```
1600 PRINT "I=";D;:GET A$:GOTO 1270
1700 DATA .981560634,.0471753364
1710 DATA .904117256,.106939326
1720 DATA .769902674,.160078329
1730 DATA .587317954,.203167427
1740 DATA .367831499,.233492537
1750 DATA .125233409,.249147046
2000 PRINT "VOULEZ VOUS ENCORE FAIRE DES CALCULS ?"
2010 GET A$:IF A$="O" THEN 1140 ELSE CALL 583
```

TRI

Ce programme peut trier jusqu'à 1ØØ nombres. Pour en trier plus, modifiez le DIM N(1ØØ) de la ligne 1Ø. Vous pouvez également trier des chaînes alphanumériques à la place des nombres en changeant simplement le type de variables utilisées.
Pour l'entrée des données, vous devez indiquer le nombre de données à trier. Si vous voulez rajouter des nombres à une liste déjà triée, il vous faudra d'abord rentrer une clé numérique de sortie dont vous vous servirez pour indiquer à votre ordinateur que vous avez terminé l'entrée des données supplémentaires.

```
    COMBIEN DE NOMBRE ? 10
NOMBRE  1 ?  37
NOMBRE  2 ?  67
NOMBRE  3 ?  55
NOMBRE  4 ?  41
NOMBRE  5 ?  16
NOMBRE  6 ?  12
NOMBRE  7 ?  97
NOMBRE  8 ?  35
NOMBRE  9 ?  11
NOMBRE  10 ?  34


VOULEZ VOUS :
RELIRE LA LISTE TRIEE (R) ?
AJOUTER DES NOMBRES (A) ?
FAIRE UN NOUVEAU TRI (N) ?
FIN (F) ?


R

 1 -  11
 2 -  12
 3 -  16
 4 -  34
 5 -  35
 6 -  37
 7 -  41
 8 -  55
 9 -  67
 10 -  97


VOULEZ VOUS :
RELIRE LA LISTE TRIEE (R) ?
AJOUTER DES NOMBRES (A) ?
FAIRE UN NOUVEAU TRI (N) ?
FIN (F) ?



CLE DE SORTIE ? 3.14
NOMBRE  11 ?  7
NOMBRE  12 ?  84
NOMBRE  13 ?  36
NOMBRE  14 ?  73
NOMBRE  15 ?  3.14
```

```
VOULEZ VOUS :
RELIRE LA LISTE TRIEE (R) ?
AJOUTER DES NOMBRES (A) ?
FAIRE UN NOUVEAU TRI (N) ?
FIN (F) ?


R

 1 -  7
 2 -  11
 3 -  12
 4 -  16
 5 -  34
 6 -  35
 7 -  36
 8 -  37
 9 -  41
 10 -  55
 11 -  67
 12 -  73
 13 -  84
 14 -  97


1 DOKE 18,48034:PRINT " TRI"
10 DIM N(100):N(0)=-1E38:T=2:CLS
20 INPUT "COMBIEN DE NOMBRES ";N
30 FOR I=1 TO N
40 PRINT "NOMBRE ";I;:INPUT N(I)
50 NEXT
60 GOSUB 3000
100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
110 PRINT "VOULEZ VOUS :"
120 PRINT:PRINT "RELIRE LA LISTE TRIEE (R) ?"
130 PRINT:PRINT "AJOUTER DES NOMBRES (A) ?"
140 PRINT:PRINT "FAIRE UN NOUVEAU TRI (N) ?"
150 PRINT:PRINT "FIN (F) ?"
160 GET A$
170 IF A$="F" THEN CALL 583
180 IF A$="R" THEN 1000
190 IF A$="A" THEN 2000
200 IF A$="N" THEN RUN
210 GOTO 160
1000 CLS:FOR I= 1 TO N
1010 PRINT I;"- ";N(I)
1020 IF KEY$=" " THEN GET A$
1030 NEXT
1040 GET A$:GOTO 100
2000 CLS:INPUT "CLE DE SORTIE ";CL
2010 REPEAT:N=N+1
2020 PRINT "NOMBRE ";N;:INPUT N(N)
2030 UNTIL N(N)=CL
2040 N=N-1
2050 GOSUB 3000:GOTO 100
3000 FOR I=T TO N
3010 X=N(I)
3020 FOR J=I-1 TO 0 STEP -1
3030 IF X<N(J) THEN N(J+1)=N(J):GOTO 3050
3040 N(J+1)=X:J=0
3050 NEXT:NEXT
3060 T=N+1
3070 RETURN
```

TRUCS et ASTUCES

Une adresse de la mémoire d'ORIC peut se révéler utile pour les déplacements dans les jeux.
Il s'agit du Buffer du clavier de l'ORIC.
En effet, si vous faites PRINT PEEK(#2DF)-128, vous obtenez le code ascii de la dernière touche pressée.
Ceci vous donne les avantages de la fonction KEY $ sans les inconvénients dûs à la répétition saccadée des touches.

RANDOMIZE

- L'ORIC ne possède pas la fonction RANDOMIZE qui permet de rendre l'aléatoire encore plus aléatoire en évitant que la fonction RND (1) ne donne, à chaque mise sous tension, la même suite de nombres pseudo-aléatoire. On peut remplacer cette fonction par :
FOR I=1 TO PEEK(996):A=RND(1):NEXT
car le contenu de l'adresse 996 est fonction du meilleur générateur aléatoire qui soit : le temps.

VIDEO

- L'ORIC possède une série de caractères de contrôle pour l'utilisation des attributs vidéo qui ont l'avantage d'éviter d'utiliser CHR$(27) ; ce sont :

128 encre noire
129 encre rouge
130 encre verte
131 encre jaune
132 encre bleu
133 encre magenta
134 encre cyan
135 encre blanche
136SH/ST STD
137SH/ST GRA
138DH/ST STD
139DH/ST GRA
140SH/CL STD
141SH/CL GRA
142DH/CL STD
143DH/CL GRA
144 fond noir
145 fond rouge
146 fond vert
147 fond jaune
148 fond bleu
149 fond magenta
150 fond cyan
151 fond blanc

SH = simple hauteur
SH = double hauteur
ST = stable
CL = clignotant
STD = jeu de caractères standards
GRA = jeu de caractères graphiques

ATTENTION, ces caractères de contrôle ne peuvent être utilisés qu'en simple hauteur car si CTRL D a été actionné il font apparaître un deuxième curseur fixe à l'écran.

CPU

Il est possible d'accélérer la vitesse du cpu de l'oric de plusieurs façons.
1. Debrancher le clavier
Il faut savoir que l'oric effectue sans cesse une scrutation du clavier qui occasionne une perte de temps importante lors de l'exécution de programme ou de parties de programme ne necessitant pas de saisie au clavier.
On peut débrancher cette scrutation par l'appel d'une routine de la ROM en tapant CALL# E770 (hexa)*.
L'oric gagne alors 30 % de vitesse.
Mais il ne faut surtout pas oublier de rendre la main à l'utilisateur en tapant CALL# E93 D (hexa) en fin de programme sous peine de se voir contraint d'utiliser la touche RESET.
2. Accélérer le cpu en agissant sur la zone 999
Taper POKE999,225 donne à l'oric une vitesse supérieure à sa vitesse normale mais ce gain est négligeable par rapport au debranchement clavier.
Le ralentir offre certainement plus d'agréments :
Taper POKE999,10 est à déconseiller lors de l'exécution d'un programme mais il permet en mode direct une accélération du curseur très pratique pour corriger une ligne de programme en CTRL A. Il permet en outre l'édition d'un listing à l'écran sensiblement plus lente, permettant de rechercher une ligne plus facilement.
Il faut cependant se méfier de certaines vitesses intermédiaires qui peuvent "planter" irrémédiablement l'oric (essayez POKE999,11 !!).

* Il est à noter que l'horloge interne étant débranchée, l'instruction WAIT "plante" l'ORIC.

CIRCLE

CIRCLE surdimentionné
Une bogue est à l'origine de ce truc :
Il est en effet possible de donner au rayon d'un cercle une valeur supérieure à 99.
Il suffit pour cela de placer le centre du cercle à une ordonnée supérieure à 155.
Essayez par exemple :

```
10 HIRES
20 CURSET 120, 160, 1
30 CIRCLE 110, 1
```

Le résultat peut être étonnant.

ADRESSES

adresses de la page zéro de l'ATMOS

#9A-#9B début du basic
#9C-#9B début des variables
#E9-#EA pointeur du dernier caractère interprété

adresses de la page 2

#208 – si une touche est tapée : adresse de la touche
#209 – SHIFT GAUCHE= #A4, SHIFT DROIT= #A7
#20C – CAPS= 255, minuscules= 127
#219 – coordonnée horizontale du curseur graphique
#21A – coordonnée verticale du curseur graphique
#24E – délai d'attente entre la première touche frappée et l'auto-répétition
#24F – vitesse de l'auto-répétition
#256 – largeur de l'imprimante
#257 – largeur de l'écran
#268 – position horizontale du curseur texte
#26B – couleur de fonds (paper) + 16
#26C – couleur de l'encre
#2DF – dernière touche tapée

adresses utiles de la ROM :
CALL#FB14 :
produit le bip de touche

CALL#FB2A :
donne le bip de certaines touches (CTRL)

MINUSCULES

```
Ce programme redefinit les

touches 1 , 2 , 6 et 7   (SHIFT)

en      é , è , ç et à

Les lettres   â ê û sont accessibles

par CHR$(137)"A B C"
```

```
 10 REM  ***** ACCENTUATION *****
 20 REM  ****                 ****
 30 REM  ****   MINUSCULES    ****
 40 REM  ************************
 50 PAPER0:INK2:CLS
 60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 70 PRINT"  Ce programme redefinit les"
 80 PRINT:PRINT"   touches 1 , 2 , 6 et 7   (SHIFT)"
 90 PRINT:PRINT"   en       ! , @ , ^ et &"
 100 DATA 33,64,94,38,65,66,67
 110 DATA #1804,#1C00,#3E22,#1E20
 120 DATA #C10,#1C00,#3E22,#1E20
 130 DATA #1E00,#2020,#1E20,#1808
 140 DATA #C10,#1C00,#1E02,#1E22
 150 DATA #120C,#1C00,#1E02,#1E22
 160 DATA #120C,#1C00,#3E22,#1E20
 170 DATA #120C,#2200,#2222,#1A26
 180 FORI=1TO7:READA(I):NEXT
 190 FORI=1TO4:FORJ=0TO3:READB:DOKE46080+8*A(I)+J*2,B:NEXT:NEXT
 200 FORI=5TO7:FORJ=0TO3:READB:DOKE47104+8*A(I)+J*2,B:NEXT:NEXT
 210 PRINT:PRINT" Les lettres "CHR$(137)"A B C"CHR$(136)" sont accessi
bles"
 220 PRINT:PRINT"par CHR$(137)"CHR$(34)"A B C"CHR$(34)
```

Imprimerie S.A.I.T. - Z.I. 78190 TRAPPES - FRANCE
Dépôt légal : Avril 1984 - n° 8400375 - Printed in France

Du **jeu de réflexion** classique (Tours de Hanoï, Pendu, Colormind, Awele, etc.) aux **utilitaires performants** (Gestion de fichier, Générateurs de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les **jeux de réflexes** (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les **jeux d'attention** (Dames, Rotations, Enigmes, Coffre-fort. La Reine, etc.) ou de **mathématiques** (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiprécision, etc.), et même un Traitement de texte 60 colonnes !
Jeux et Programmes pour ORIC ATMOS offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés : **une mine d'or pour votre ORIC ATMOS.**

ISBN 2-904662 - 03-0

JEUX et PROGRAMMES pour L'ORDINATEUR ORIC ATMOS SHIFT EDITIONS.